NOVIEMBRE 2002

TRAMA

Grant Morrison

R de Revival

Encarte:

Manual de Instrucciones...

Entrevista con

Carlos Pacheco

revista mensual y gratuita sobre la historieta

19

OTAKULAND
DISTRIBUCIONES

DISTRIBUIDOR EN EXCLUSIVA DE:

ALTERCOMIC,
DUDE CÓMICS,
MANGALINE,
STYX,
MACFARLANE TOYS

...Y MATERIAL DE ZINCO,
MANGA,
IMPORTACION...

TFNO: 91 666 96 52 / 55 - FAX: 91 666 93 74
POLÍGONO SANTA ANA, C/ BERBIQUÍ 21,
28529 RIVAS VACIAMADRID, MADRID

SUMARIO

4 Entrevista a Carlos Pacheco

14 Noticias

20 Grant Morrison

27 Encarte: Manual de Instrucciones para libros de instrucciones

31 R de Revival

34 Previews

40 Reseñas

44 Checklist

50 Vidas ejemplares

Director: Fernando Tarancón.
Subdirector: Koldo Azpitarte.
Producción: Jesús Serrano.
Noticias Europa: Ricardo López.
Redacción: Gorka Omaetxebarria, Yahvé Mediavilla, Gorka Domínguez, Félix Pascual, Raúl Sastre, Norman Fernández, Jorge García.
Colabora: Juan Manuel Díaz de Gereñu.
Studio Titanic: Alex San Vicente
Vidas Ejemplares: García, Gómez, Rico.
Correctora: Soraya Pollo
Portada: Carlos Pacheco
Diseño de maqueta: Eli Vivanco
Maquetación: Xabier Ugalde

Edita: ASTIBERRI S.L.
Apdo 485. 48080 Bilbao
e-mail: trama@astiberri.com.
Teléfono: 944 790 984
www.astiberri.com

Filmación e impresión: ELKAR S. COOP.

Depósito legal: BI 44/01

Las ilustraciones son marcas registradas y copyright de sus autores y editores, su uso es meramente informativo. Las opiniones vertidas en los artículos tratan de reflejar la opinión de los articulistas (por mucho que el director intente llevarles por el buen camino)

Gracias a Jose Artundo y Miguel Barrena por la documentación facilitada

Editorial

Nos ha salido un número muy comercial. Los artículos sobre Grant Morrison con la JLA y los X Men, y el revival de los 80 (es decir Transformers, GI Joe, Comando G...) El encarte de Bernardo Vergara, conocido entre los lectores por sus colaboraciones con El Jueves. Y la entrevista con Carlos Pacheco, a día de hoy la estrella más importante del panorama historietístico español.

Si con artículos como los de Felipe Hernández Cava, Autobiográficas, De Ponent o Sins entindo recibimos cartas acusándonos de pedantes o de estar alejados de la realidad, supongo que ahora tocarán algunas que nos acusen de vendidos.

En fin, espero que, al menos, la mayoría disfrute de este número tanto como de los anteriores. Y el mes que viene, artículos sobre Beá, Luis Durán...

Carlos Pacheco

EL GADITANO DE ORO

Ahora que se publica en los USA la novela gráfica de la JLA/JSA y que se cumplen diez años desde el inicio de su aventura americana, hemos creído adecuado hablar con Carlos Pacheco sobre el pasado presente y futuro de una carrera tan sólida como estelar.

Por Koldo Azpitarte

T: ¿ Cómo recuerdas tus comienzos?

CP: Muy lejanos. Son ya diez años de profesional. Comencé con Marvel UK en Diciembre del 92 y si te pones a pensar, cuando oyes que alguien lleva diez años de profesional, lo primero que se te ocurre es que el tío ya es un perro viejo en ese negocio. Por un lado los recuerdos son muy cercanos; aquel bolazo de nieve que le di a Gavin Rodrigues, quien se autonombró enlace de Marvel UK con los autores españoles, lo tengo perfectamente presente, pero a la vez soy consciente que ha pasado un periodo de tiempo suficientemente largo como para asumir que esto es algo más que una aventura pasajera. Durante mucho tiempo tienes la sensación de querer ser algo, de ser un aspirante a dibujante de cómics y ya diez años después tienes que asumir que ya eres un dibujante de cómics, para bien y para mal.

T: En estos años has evolucionado como autor, ¿ha sido una búsqueda consciente o una evolución derivada del trabajo diario?

CP: Cuando uno observa el trabajo de otros autores a lo largo de diez años, puede observar que ese cambio se produce. Yo sabía que si estaba ese tiempo en el mercado, mi estilo iba a cambiar en el proceso de aprendizaje que sin duda han supuesto estos años para mí. Es un proceso de asumir cosas y desprenderte de otras. Yo recuerdo que, para mi vergüenza, cuando recibí el número 1 de Dark Guard, me quedé absolutamente sorprendido porque todos los personajes estaban con la boca abierta...

T: ¡El famoso Síndrome Sal Buscema!

CP: ...y menos mal que no había un mosquito por ahí porque si no se lo hubieran tragado todos [risas].
Es un proceso de aprendizaje duro. Tienes que aprender a trabajar con entintadores que no siempre son de tu agrado, con coloristas que hacían cosas que no tenían mucho sentido. Al principio son gente que trabaja contigo pero no son tus compañeros, no formas un equipo. Son como músicos de estudio. Yo siempre he sido un autor de equipo, por seguir con el símil, nunca me han gustado demasiado los cantautores sino que he crecido oyendo a las grandes bandas de rock americanas y necesitaba pertenecer a un grupo, cosa que ahora por fin puedo decir que ha ocu-

rrido. Eso supone una mayor responsabilidad y que si te equivocas es culpa tuya. De vez en cuando metes la pata en algún detalle. Recuerdo ahora que cuando Rafa y yo estábamos haciendo Los Cuatro Fantásticos dimos por supuesto que la gente iba a saber que Los Peregrinos no eran católicos sin necesidad de que se lo indicásemos nosotros. Pensé que si yo que soy español lo sé, los americanos seguro que lo tienen que saber, y ahí nos equivocamos.

T: Llevas 10 años de profesional, pero 20 desde que en 1982 mandas tus primeras muestras a Marvel, con tintas de Vicente Sosa. Viendo dichas páginas se adivinan ya algunas de las virtudes que luego caracterizarán tu obra. ¿Crees que el mundo se perdió una década de Carlos Pacheco o por el contrario en aquel momento no tenías la formación necesaria?

CP: Creo que fui yo quien perdió una década. La formación te la da el trabajo y ejemplos que ilustran esto son conocidos por todos. Sí debo confesar que tengo cierta sensación de trabajar con desfase temporal, de hacer algo que no es lo que se espera que alguien haga en este preciso momento, porque culturalmente mis filias tebeísticas no son las del discurso dominante.

T: Más tarde, en 1986, realizas una ilustración de la JSA para el fanzine Stock, bella ilustración que quedó grabada en la retina de numerosos aficionados. ¿Era ya por aquel entonces la JSA una debilidad para el aficionado que llevas dentro?

CP: Por supuesto. Lo eran desde que leí el número 100 de la Liga de la Justicia (Círculo Justiciero de Novaro) y los All-Star Comics de Levitz y Staton (publicados aquí por Vértice en Super-Stars). Me encantaba el concepto de Tierra-2 y la idea del relevo generacional aplicado a los superhéroes. Y aunque la JSA de hoy sea radicalmente distinta de aquella no es menos cierto que Geoff ha sabido mantener un toque del sabor de aquel tiempo.

T: Del 87 al 92 comienzas a colaborar con Forum realizando ilustraciones y posters. Se trata de material relativamente innecesario para la editorial que sin embargo ayuda a que gente como Guarnido, Larroca o tú comencéis el duro transito a la profesionalidad. ¿Fue, como parece, un empeño de Antonio Martín por realizar algo de producción propia, harto de ser un reimpresor más que un editor?

CP: Claro que fue empeño de Antonio Martín. Él es el responsable de que existan dibujantes de superhéroes españoles en Estados Unidos. Las ediciones de Forum dignificaron el tebeo de superhéroes haciendo que fuesen en ocasiones mejores incluso que los originales y que aficionados a los superhéroes con dotes para el dibujo soñaran con poder trabajar en los USAs esos. Mérito que se duplica cuando consideramos que no era el cómic de superhéroes, precisamente, un tipo de historieta por el que Antonio sintiera una particular predilección.

T: Curiosamente, a la vez que comienzas a dibujar para Forum, Norma se pone en contacto contigo para realizar historias como las aparecidas en Humor a Tope o el Cimoc Especial Heroínas. Finalmente la cosa no cuajó, ¿sientes que te has perdido algo con todo ello?

CP: Nunca tuve un excesivo interés en trabajar para el mercado europeo. Aquellas historias las hice para un par de especiales relacionados con los superhéroes y de allí surgió la propuesta de hacer una serie para Norma, Pero, mea culpa, nunca manifesté un excesivo interés.

T: Justo cuando ibas a embarcarte en un proyecto francamente ilusionante como Iberia Inc, junto a tu buen amigo Rafa Marín, recibes la llamada de Marvel UK para realizar Dark Guard.¿Creíste que la división británica podía subsistir como tal o trataste de aprovechar la

ocasión para mostrar tus habilidades a un público más amplio?

CP: Estaba clarísimo que los días de Marvel UK estaban contados. Aquellos personajes sobrepasaron el límite de la supervivencia que el mercado establecía gracias a las inyecciones monetarias del amigo americano. Creo que todos vimos que aquello podría ser un paso para los Estados Unidos y en función de ello trabajamos.

T: Respecto a Iberia Inc, me imagino que debe ser muy duro trabajar en una creación para luego tener que dejar en manos de otro autor la realización de la misma, ¿no? ¿Estás contento con el resultado? ¿ Tendrá continuidad algún día?

CP: Dado que el motivo por el que Iberia quedó en manos de otros era el pasar a ligas mayores nunca me planteé aquella ruptura con el proyecto en términos excesivamente dramáticos.
La continuidad en el mercado de Iberia es un hecho, incluso a día de hoy. Únicamente depende de que los creadores, Rafael Marín Trechera y quien les habla deseen que continúe. Mi vinculación con Iberia se establecería en las mismas circunstancias que en aquel entonces, dado que mis relaciones laborales con ultramar continúan a día de hoy -y espero que lo hagan a día de mañana- y Rafa está un tanto reticente. Se necesitan las dos llaves para soltar el misil (y el Estela Plateada definitivo es el de John Buscema)

T: Brian Augustyn te llama para dibujar Flash. ¿Había visto tu trabajo en Dark Guard?

CP: Sí, al igual que Suzanne Gaffney. Por aquel entonces, dada la altísima producción que existía, los editores andaban como locos buscando mano de obra. ¡Como cambian los tiempos!

T: Tras este breve paso por DC, comienzas a realizar tebeos de la familia mutante. Primero serán miniseries y finalmente te ponen como dibujante de Excalibur. En esta época trabajas con John Ostrander y, sobre todo, con Warren Ellis. ¿Podrías hablarnos un poco de las diferencias entre ambos?

CP: Warren Ellis es un GENIO inglés y como tal actúa. Aún recuerdo su nota en su último número de Excalibur diciendo que estaba demasiado ocupado para notas de despedida. Me recordaba a aquellos hippies que tras pasar toda la mañana de domingo en el rastro buscando un foulard decían que no les daban importancia a la vestimenta. Warren es un genio analizando, un magnífico ensayista de la

cultura popular más que un guionista de superhéroes. Planetary hará historia y Cassidy no sabe la suerte que ha tenido.
John Ostrander es un TIPO GENIAL y un magnífico guionista de tebeos. Aún recuerdo nuestro primer encuentro en Nueva York, tenía la impresión de estar con alguien más cercano a un Mailer o a un Vidal joven que a un guionista al uso. Pasé un fin de semana con él y con su mujer Kim Yale -semanas antes de su muerte- en Old Forge (un lugar a seis horas de coche de NY) durante el que charlamos de lo divino y lo humano incluso sobre el parecido de su Murden's Bar (¿era así?) y aquel bar nexo de dimensiones de Quantum Leap.... insisto, un tipo genial con quien me encantaría volver a trabajar en cualquier momento. Me siento muy orgulloso de que mi primer trabajo para Marvel fuese aquel Bishop con guión de John Ostrander.

T: Parece claro que frente al cinismo deconstructivista de Ellis, tú te decantas por el respeto a los clásicos y el sense of wonder de Waid y Busiek. ¿Podrías abundar un poco en esto?

CP: No es así en absoluto. Todo vale. Me apasiona Planetary, los primeros Thunderbolts y Flash, pero como ya te he dicho, mientras que considero a Warren un fabuloso ensayista, su visión de los tebeos que plasma en Planetary es superior, a mi gusto, a la que realiza Waid en Kingdom Come. En cambio el conocimiento que Busiek y Waid tienen de la historia de los superhéroes les ayuda a realizar unos tebeos más consonantes con la dirección que permite la subsistencia en el mercado de personajes preestablecidos.

T: Realizas unos memorables episodios de los Cuatro Fantásticos en los que sin embargo, tu relación con Tom DeFalco no es precisamente idílica e incluso os roba sin escrúpulos a ti y a Rafa Marín un argumento para la historia de complemento del numero final de la serie, ¿no?

CP: Si quieres llamarlo así... [educado silencio y pasamos a otro tema]

T: Mark Powers te llama para realizar los X-Men y realizas unos magníficos episodios para la serie. Incluso el tradicionalmente torpe Scott Lodbell parece más entonado. ¿Hasta que punto colaboraste en los argumentos de la serie?

CP: Bueno, en realidad mi aportación a la serie se limitó a pedir la presencia de Shang-Chi en los primeros episodios y a devolverle la tiara a Tormenta. Memorable. ¡Hey! Se me olvidaba Cecilia Reyes ¿existe aún?

T: ¿Sigues manteniendo una buena amistad con Scott Lodbell?

CP: Hace tiempo que no hablo con Scott, aunque nos devolvemos saludos a través de amigos comunes. Pero tengo una anécdota impagable. Ángel Unzueta (Un saludo Patxi!) y yo realizamos un viaje a NY hace unos años y allí cuando entrábamos en el Barnes and Noble de Tribeca (creo) una mano de un tipo canijo y con greñas me agarra por el hombro. Ángel volviéndose como un rayo me pregunta: "¿QUIÉN ES EL HOMELESS ESTE?" diciendo HOMELESS en inglés! Evidentemente, el Homeless era Scott Lobdell y Ángel no sabía donde meterse...

T. ¿Qué te lleva a dejar la serie estrella de Marvel, los X- Men a favor de una maxiserie como Avengers Forever?

CP: El cariño hacia los personajes y el deseo de trabajar con Busiek cuyo final del primer número de Thunderbolts aún resuena en mi cabeza.

T: ¿Cómo conociste a Kurt Busiek?

CP: Lo conocí leyendo los tres primeros números de Marvels (que maravilla de edición) una mañana de verano tumbado en la arena de la playa de Conil. No me moví del sitio hasta acabarlos con el consiguiente cabreo de mi mujer: ¡Yo quiero trabajar con este tío! Le dije. Después relacioné su nombre con el Liberty Project que había leído hacía un tiempo.
Nuestro primer encuentro fue en Nueva York cuando nos reunimos para el arranque de World in Chains. Me regaló una taza de Astro City que me deje olvidada en el hotel.....si alguien la ha visto que sepa que es mía. Por cierto me jura y me perjura que leyó Dark Guard ¡Hay que ser friky!

T: Busiek ha confesado en alguna entrevista que en la época de Avengers Forever estaba bastante mal de su sinusitis y algo sobrecargado de trabajo, por lo que tuvo que pedirle ayuda a Roger Stern. ¿En qué consistió la labor de Stern?

CP: Si mal no recuerdo Stern pasaba, digamos, a limpio el trabajo de Busiek, y hacia el final se encargó de los diálogos, pero el trabajo que yo recibía venía directamente de Kurt.

T: Compartes con Busiek cierto respeto por las historias y personajes clásicos. ¿Es vuestra sintonía tan buena como parece?

CP: Si de eso depende la calidad de las historias espero que lo sea, pero por supuesto que existen discrepancias, y grandes en determinadas aspectos. Pero considero que así debe ser una relación creativa. De hecho mi relación con Rafa Marín también es así; nuestras disputas telefónicas han sido memorables. Pero casi siempre convenimos que lo que sale después de la discusión es mejor que cualquiera de dos posiciones iniciales. Casi siempre.

T: ¿Cómo se te ocurrió la idea de que Jesús Merino pudiera entintar tus lápices?

CP: Yo vi las tintas de Triada Vértice y me di cuenta de que Jesús además de ser un gran dibujante era un gran entintador. Jesús había estado enviando muestras a Estados Unidos y asistiendo a convenciones inglesas enseñándole su trabajo infructuosamente a editores norteamericanos. Personalmente envié muestras del dibujo de Jesús a varios editores (Por cierto que Frank Pittarese me hizo pagar el envío, así se pudra) sin obtener resultados positivos.. Así que le propuse la opción de trabajar como entintador, ya que en esa faceta yo sí podría hacer presión, y así fue. Y encantado por mi parte.

T: El paso a escribir tus propios guiones era una evolución necesaria en tu carrera...

CP: Completamente necesaria. Trabajar en algo que sabes que no consideras que se ajusta a tus necesidades es muy duro. O saber que el esfuerzo que tú estás haciendo con el dibujo es en vano ya que tu no te lo crees y si yo sufro con mi trabajo, a lo mejor el lector no capta ese sufrimiento, pero lo más probable es que acabe notándose. Yo no digo que no sea un guión valido. Puede ser un guión cojonudo para un montón de gente, para un mercado y para mí no serlo. Yo traté de ir despacio, de hacer las cosas poco a poco. Un editor sabe cuando un dibujante le conviene y cuando no a primera vista. Con el guión es distinto, porque has de leértelo. Yo usaba mi trabajo como dibu-

jante para colocar cuñas en ese muro infranqueable que es la negativa del editor a dejar que un dibujante asuma el guión de un cómic. Yo sabía que el editor leía el guión que me pasaban y leía el cómic tras haber pasado por mis manos. El sabía lo que el guión había ganado tras pasar por mis manos y digo ganar porque yo nunca quitaba nada pero sí incorporaba nuevos elementos. Por eso no fue tanta sorpresa el que un editor con quien ya había trabajado (Mark Powers) me pidiera mi primer guión: Inhumanos

T: Inhumanos (coescrito junto a Rafa Marín) da la impresión de haber sido concebida como un proyecto más largo que luego se hubiese tenido que adaptar a cuatro episodios, ¿es así?

CP: Fue concebida como un proyecto más largo - ocho números de hecho-, pero el principal escollo que tuvo fue nuestra inexperiencia técnica para adaptar la idea inicial a un número de páginas más corto. Supongo que unos guionistas con mas experiencia hubiesen podido hacerlo con más destreza, pero eso no quita para que me sienta más que orgulloso del resultado final de Inhumanos.

T: Pese a que corrieron rumores de que ibas a dibujar una serie dentro del sello Gorilla, finalmente preferiste decantarte por Los Cuatro Fantasticos. ¿Por qué?

CP: Prudentemente, decidí que no era el momento. Gorilla no contemplaba el compromiso de exclusividad con el sello, por lo que un guionista podía continuar trabajando con las grandes editoriales al mismo tiempo que participaba de Gorilla, pero no los dibujantes, al menos no yo. Yo debía romper mi relación, contractual, con Marvel hecho que me dejaría en una posición de enfrentamiento con quien me había estado dando de comer durante años mientras que mis socios de viaje seguían disfrutando de sus Avengers, JLAs y Supermanes. No lo consideraba justo. De hecho la inclusión de George Pérez en el sello Gorilla fue posible por el decisivo detalle de que en su contrato en exclusiva con Marvel existía una cláusula que liberaba a Crimson Plague de esa exclusividad. Fue Crimson Plague quien se unió a Gorilla no George Pérez.
En cualquier caso mi relación con Kurt ha sido excelente desde Avengers Forever y los planes que teníamos para el sello Gorilla siguen estando vivos y coleando. De hecho lo están más que nunca. Me divertí muchísimo haciendo Avengers Forever y creo que mi trabajo con Kurt me permite hacer mucho más que ilustrar unos guiones.

T: Es que quienes te conocen desde tus tiempos de colaborador de Forum, pueden comprobar con relativa facilidad que en Avengers Forever aparecen casualmente recreados algunos de tus episodios favoritos de la serie...

CP: Bueno, creo que es evidente mi aportación a la historia a ese nivel. El único personaje que no pertenecía a esa panoplia de filias personales era el Capitán Marvel y fue rediseñado, adaptado y actualizado por mi

T: ¿Te gusta la idea de crear algo propio, al margen de universos superheroicos ya definidos?

CP: Yo he estado todo este tiempo queriendo hacer los tebeos que me hubiese gustado leer cuando yo era joven, pero no los tebeos que a mí me gustaría leer ahora. Hay muchos autores que

consideran que hay que hacer el tebeo que tú quieres leer. Yo soy un tío metido en la cuarentena y que ha leído ya los suficientes tebeos como para que sea difícil sorprenderle con recursos como los que se pueden usar en un tebeo de la Patrulla X, de los Cuatro Fantásticos o de Spiderman. ¿Es eso culpa del tebeo? Para nada, simplemente es que ese tebeo no está hecho para mí. ¿Para qué tengo yo que ir a la misma clase de historia para que me cuenten otra vez la batalla de las Termópilas?, porque la primera vez que te la cuentan te puede gustar, pero después de quince años que te cuenten la misma película...

Yo hice los Cuatro Fantásticos pensando en lo que a mí me hubiera gustado leer, no en lo que a mi me gusta leer ahora. Porque con la edad del lector medio ideal de cómics, lo que de verdad me hubiera gustado es una batalla de la Cosa contra otro tipo de piedra.

El día que haga un tebeo distinto, trataré de hacer un tebeo para quien ya está harto de leer cómics Marvel pero que no renuncia a leer tebeos. Los tebeos de Vértigo nunca han sido el siguiente paso para un lector de cómics Marvel, sino que han sido un punto de partida para un lector distinto al lector de superhéroes. Cuando el lector de superhéroes se cansa de leer las mismas historias no tiene a dónde ir y ese sigue siendo el problema.

¡SABÍAS QUE A LOS 4F LES GUSTA HACER UNA BUENA ENTRADA!
LAMENTAMOS LA BRUSQUEDAD DE SUTA APARICIÓN.
¡EH, NEW YORK! ¡ES MAGNÍFICO ESTAR DE VUELTA!
EY QUE SI HACES CIERTA CHILLI OS MIERDA QUE NO VOY A MENCIONAR.

Sin embargo, la respuesta no está en evolucionar al superhéroe hacia lugares donde no debe estar, ya que probablemente ese haya sido uno de los factores que han contribuido a la falta de relevo generacional en los lectores de superhéroes, que en algún momento se han sentido en mitad de algo que no comprendían. Si un chaval de 12 años lee el Born Again (que es una obra magnifica por otro lado), lo más fácil es que no vuelva a leer un cómic, porque no es un producto adecuado para él. Hay que saber a quien te diriges y cuidar a tu público.

T: Volviendo a Los Cuatro Fantásticos, en los primeros números la crítica fue ambivalente, cuando no abiertamente hostil con vuestros guiones, propiciando que Marvel introdujera a Jeph Loeb como dialoguista para reconducir de algún modo la situación, ¿a qué crees que se debió esta reacción?

CP: No es cierto que La Crítica fuese hostil, pero sí algunos críticos mantuvieron cierta actitud cuanto menos recelosa. Hombre, yo lo entiendo perfectamente: Se encuentran con unos tipos a los que no conocen de nada y que no saben lo que están construyendo. Mi visión de un guión es a largo plazo, ya que estoy construyendo la vida de unos personajes. Aunque los americanos insisten en que cada guión o dos guiones tienen que ser cerrados, nosotros nos planteábamos cada guión como una sucesión de fichas de dominó, en la que cada ficha empuja a la siguiente y se establece una sucesión de hechos que lleva a que los actos finales sean una consecuencia de los del inicio. Yo era consciente de que ellos iban a suponer que lo que tenían al principio era lo que iban a tener en el siguiente. Me fastidiaba leer "es que solamente es una pelea contra El Diablo" porque lo que yo no quería meter es una pelea contra el Dr. Doom en el primer número, sino hacer un despegue progresivo. Yo esperaba que la gente tuviera la paciencia necesaria para ver cómo la historia iba creciendo.

En Estados Unidos existe una comunidad creativa y o perteneces a ella o no perteneces. Puedes caer bien o mal, pero hay que estar en ella. El trabajo de Jeph fue pulir los diálogos, fuera ne-

cesario o no, pero sobre todo fue para tener a alguien de esa comunidad creativa en los guiones. Mi relación con Jeph viene de lejos y es uno de los buenos amigos que tengo por allí, de hecho probablemente hagamos algo juntos en un futuro más o menos próximo pero en 4F existió una cierta disonancia entre lo que queríamos contar y lo que se contaba. La tricefalia creativa de 4F no fue tan positiva como esperaba Quesada, hecho que se agravó con la particular situación de la editora Bobbie Chase a quien se le anduvo poniendo trabas en su trabajo desde el cambio jerárquico y que acabaron con su fulminante despido. Desgraciadamente la ilusión se fue al traste y ese fue el momento de dejarlo.

T: Los Cuatro Fantásticos comenzó como un apasionante reto (un comic-book USA tan importante como este realizado sólo por autores españoles) para pronto ser matizado (la incorporación de Loeb) y perder mucho gas en los últimos números merced a los continuos fill-ins. ¿perdiste la ilusión en algún momento del proyecto?

CP: Hay un error en esa apreciación, no fue a mí a quien hicieron los fill-ins, sino que fui yo quien los hizo (con la salvedad del de Immonen y aquel número siguiente que no recuerdo quien dibujó). Decidí dejar la serie después de aquella saga de peregrinos que al final creían en la virgen, leían el Padre Nuestro en la Biblia y viajaban en galeones españoles, pero Bobbie insistía en que dibujase algunos números de la serie y de hecho estaba obligado por contrato a dibujar unos números más. Así que fui yo quien en realidad se convirtió en el fillinero oficial de la serie mientras que Johnson hacía el trabajo.

T: ¿Sentiste falta de apoyo por parte de la entonces convulsa Marvel?

CP: ¿Falta de apoyo? Hombre, trata de imaginar como puede ser tu ánimo hacia el trabajo cuando ves cómo van cercenando una a una las cabezas de todos aquellos que han sido tus compañeros de trabajo durante años, cómo Marvel se va poblando de editores que afirman despreciar todo aquello que en principio era lo que apreciaba la directiva anterior, y cómo los jefes publican a voz en grito cómo van a acabar con cualquier reducto de lo que era la Marvel a la que tu creías pertenecer. Nunca tuve ningún problema personal con la nueva Marvel ni digo con ello que no tengan razón en muchos de sus argumentos, simplemente dejo entrever lo insostenible que para mí era aquella situación. No me cabe duda que de haber aceptado trabajar para la Línea Ultimate, tal y como me ofrecieron, me hubiese adaptado al nuevo grupo humano y sus directrices de trabajo, pero la tentación de trabajar con personajes que me habían sido vedados por años era muy fuerte.

T: De esa forma dejas Marvel y te pasas a DC, donde tu primer gran proyecto es el crossover JLA/JSA. ¿De quién partió la idea de realizar este proyecto? ¿Cómo te involucraste en él?

CP: Mike Carlin se enteró de mi disponibilidad y me pidió que le dijera qué era lo que me apetecía hacer con los personajes DC. Poco antes de aquella conversación había leído en Wizard que el projecto JLA/JSA había sido cancelado por falta de equipo creativo adecuado. La pregunta fue ¿soy yo *suficientemente* adecuado? La *primera opción* de guionista en quien pensé fue Jeph Loeb pero Jeph andaba muy liado, así que propuse a Geoff. Geoff me pidió, si no me importaba, que David Goyer se uniese a la fiesta y así empezó todo.

T: ¿Por qué no participas en el guión?

CP: ¿Que por qué? ¿Alguien me puede contar qué ha hecho Green Lantern en los últimos veinte años?

T: Finalmente, nos gustaría hablar un poco de tus proyectos futuros. Arrowsmith es una miniserie escrita por Busiek y dibujada por ti.

¿Están previstas más secuelas si, como es de suponer, le acompaña el éxito?

CP: No es una mini-serie, sino una sucesión de mini-series. Lo más próximo a la forma de dar vida a personajes que en Europa hacemos mediante álbumes anuales, por lo que las secuelas más que previstas están garantizadas.

T: Hablando de álbumes, ¿es posible que te veamos ilustrando un álbum europeo en los próximos años?

CP: No creo que ocurra en los próximos tres años pero más allá de eso todo es posible.

T: Apenas se habla de tu participación en el proyecto editorial que fundasteis Pérez Navarro, Vicente García, Jaume Vaquer y tú. ¿Era una participación de carácter simbólico o verdaderamente estás interesado en participar activamente de algún modo en la industria editorial española?

CP: Lo estoy. Pero ellos tienen más tiempo para dedicarle que yo. En cualquier caso te concreto que de "simbólico" nada de nada...

T: De entre tus personajes favoritos aún te queda por realizar un proyecto sobre la Legión de los Superhéroes. ¿Has hablado con DC de ello?

CP: No con DC, pero durante una mesa redonda que realizamos Kurt y yo en la Heroes Con en Carolina del Norte este año los dos nos descubrimos como fans de la Legión, y no estaría mal hacer algo con los personajes. Lo sorprendente ha sido ver que aquello fue recogido en varios sitios de Internet con expectación. ¿quien sabe?

T: Esta claro que eres hoy por hoy uno de los más reputados profesionales del mundo de la historieta. Trabajar con los personajes de tu infancia es un sueño hecho realidad y vas camino de completar el ciclo dibujando los personajes de DC que aún no habías tenido ocasión de dibujar... ¿has matado con ello al fan que llevas dentro o aún sigues con interés las aventuras de tus héroes favoritos? ¿Acaba la profesionalidad con la ilusión infantil o son compatibles?

CP: Cuando una puerta se cierra otra se abre. Cierto es que ya no tengo el interés por trabajar con los Vengadores o con la JSA que tenía hace años pero el cumplimiento de esos deseos conlleva la aparición de nuevas inquietudes y espero que así siga siendo.

T: Bueno, creo que esta ultima frase es un bonito colofón para la entrevista. Quisiera agradecerte especialmente tu amabilidad a la hora de responder a nuestras preguntas con la premura con la que te fueron planteadas.

CP: Un placer.

Agradecimientos a Gorka Domínguez por su colaboración en la entrevista.

Planeta,
Dude,
Ediciones b,
Norma,
Glenat,
editoriales
independientes...

www.planetacomic.com

Tu tienda de cómics en internet

Somos especialistas en venta por correo. Más de 10 años de experiencia nos avalan.
Somos los líderes de ventas en la red.
Tenemos la tienda web de cómics más visitada del país

Tambien disponemos de tienda en:
C/ Castillejos, nº 272, 08025 Barcelona
(Metro Sagrada Familia).
Atendemos pedidos por correo ordinario

...y además
Merchandising
Videos
DVD

Todos los cómics a tu alcance

cosmic@bcnred.com

Consultas

Tfno: 93 436 3037

Noticias

USA

MARVEL

Parece que las relanzadas Agent X y Cable no han funcionado todo lo bien que debieran y serán clausuradas en breve. A cambio, puede que sea lanzada una nueva serie de X Men, con situaciones y personajes más similares a los presentados en su versión cinematográfica. Se ve que como entre los Ultimate X Men, los Extreme X-Men de Claremont y los de Morrison no había confusión suficiente, será cuestión de liarlo un poco más.

Otras series que parecen tener los dias contados son Black Panther, Spider Girl o Thunderbolts. Parece que en la nueva Marvel no hay espacio para los gustos más minoritarios.

Straczynski y Gary Frank están preparando un proyecto protagonizado por el Escuadrón Supremo

pero que no tendrá gran relación con la continuidad de dichos personajes. ¿Para qué usarlos entonces, si son unos trasuntos más o menos afortunados de la JLA?... Misterios del marketing.

DC

Judd Winnick ha sido el último guionista en firmar un contrato en exclusiva con DC. Con el futuro de Exiles en el aire tras su marcha, Winnick deja también Green Lantern (que escribirá Ben Raab) y pasa a encargarse de Green Arrow, así como de una miniserie de Green Arrow y Green Lantern a medias con su sucesor.

Parece que se prepara una versión televisiva de Starman tras las bue-

nas expectativas creadas por la serie de Aves de Presa. La parte positiva es que, al margen de la calidad de la serie, esto favorecerá su recopilación en tomos y quizá (soñar es gratis) hasta su edición en castellano.

Con motivo de la exitosa etapa Loeb-Lee (primer puesto en ventas con su primer número) se han rediseñado los logos de todas las Bat-series.

Garth Ennis prepara una nueva serie regular para DC y un proyecto de 300 a 400 páginas junto a Steve Dillon para Vértigo, lo que no impide que también tenga en cartera proyectos para Marvel como la miniserie de 5 números Vikings (centrada en Thor y los dioses nórdicos), dibujada por Glenn Fabry o la inminente Born junto a Darick Robertson.

Howard Chaykin y David Tischman preparan Legend, una miniserie prestigio de cuatro números que dibujará Ashley Wood protagonizada por Superman.

La linea Vértigo vende cada día menos y Codename: Knockout podría tener los dias contados. American Century de momento tiene mejor suerte pese a no tener mejores ventas. Las malas lenguas dicen que es un gesto de buena voluntad de DC mientras negocia con Chaykin la reedición en tomos de su American Century.

INDEPENDIENTES

John Cassaday, Fabian Nicieza, Stefano Raffaele, P. Craig Russell, Andi Watson, Leinil Francis Yu, Alex Maleev, Jason Pearson, Jeff Matsuda, Glenn Murakami o Craig Thompson son los autores de la nueva antologia de historias cortas que prepara Dark Horse y que, como indica su título "Hellboy and B.P.R.D." se inspirará en las creaciones del atareado Mignola (imaginamos que la inminente adaptación a la pantalla grande de Hellboy tiene mucho que ver en todo ello).

Bright es el título de la primera secuela oficial de Rising Stars. Será escrita por Fiona Avery y aún no tiene dibujante asignado.

Umbound Comics editará Working for the Man, un tomo de 125 páginas en blanco y negro y color editado en beneficio de William Messner Loebs, quien como recordaréis estaba pasando por una época francamente mala tanto de economía como de salud familiar.

La UTNE, Asociación de Prensa Independiente, ha nominado en sus premios anuales a la revista The Comics Journal, que de ese modo ve reconocida su labor de crítica y estudio del cómic .

Hasbro ha prohibido a Diamond que distribuya las series inspiradas en personajes de su propiedad fuera de las fronteras de los USA, por lo que ya podéis ir guardando con cariño los ejemplares que tengáis de Transformers o G.I. Joe, ya que a no ser de que los editen en castellano, no creo que recibáis ninguno más. Para saber lo que ya no podréis comprar en inglés, en este mismo número tenéis un artículo dedicado al revival de los 80.

Parece que Stan Winston, famoso por sus maquillajes y efectos visuales, pretende desembarcar en el mundo del cómic, para lo que ha reclutado a Simon Bisley y pretende hacer lo propio con diversos escritores de probada solvencia.

El New York City Comic Book Museum ha creado un programa para el uso del cómic como herramienta educativa (para lectura, escritura, escucha y comentario). A ver si cunde el ejemplo...

La popular página de noticias sobre cómic americano, Newsarama, sufrió el ataque de un hacker que inhabilitó la misma durante varios días. El mensaje del pirata protestaba por el trato dado a la serie Agent X, pero los únicos perjudicados con dicho acto han sido individuos ajenos a la propia Marvel, demostrando que pericia informática e inteligencia no siempre van asociados.

ESPAÑA

Mauro Entrialgo desmiente que se esté preparando Gente Pez 2. Al parecer, los rumores que últimamente se habían difundido a este respecto no tienen base alguna. Queda dicho.

DOS VECES BREVES es un tebeo trimestral de 24 páginas más portadas que será presentado en Expocomic. De las 24, 8 son a color al igual que la portada y contraportada. Su precio facial será de 1,50 euros y su tamaño es A4. Se trata de una revista de historietas que pretende acercarse al lector no habitual de historietas con autores como Fermín Solís, Raúlo, Lorenzo Gómez, Juan Berrio, Pablo Velarde, Rubén Garrido o Enrique Bonet entre otros.

Vuelve Metal Hurlant de la mano de Devir. En su primer número de esta nueva etapa colaboran Beltrán, Busiek, Charest, Das Pastoras, Jodorowsky, Parel, Portela, Riou, Vigoroux y Wazem.

Durante las tardes de los tres últimos días de noviembre se desarrollarán en el Palacio de la Diputación de Almería las conferencias y mesas redondas de las quintas jor-

INFERNO COMICS
Cómics, Manga, Anime, B.S.O. de Anime, Merchandising, Figuras de importación, Juegos de Rol, Wargames...
AVDA DE JAIME I, 42
03500 BENIDORM, ALICANTE
TFNO: 965 865 360

AQUI ENCONTRARAS LO QUE BUSCAS
Ejido Comix
Jaen, 10
04700 El Ejido (Almeria)
Tel./Fax: 950 487 726
ESPECIALISTAS EN COMICS

nadas de Cómic de Almería, organizadas por la Diputación y el colectivo D´Tebeos. Desde el 26 de noviembre hasta el seis de enero, el patio de luces de la Diputación de Almería ofrecerá exposiciones de varios autores como Amanda Conner, Jimmy Palmiotti, Juan Román Cano, Francis Portela, Jesús Saiz y jóvenes creadores almerienses.

BarnaCon, la XX Convención Nacional de Ciencia-ficción y Fantasía se celebró durante los días 31 de Octubre al 3 de Noviembre en Barcelona (les Cotxeres de Sants).Entre sus muchos actos, varias conferencias relacionadas con el cómic, como la del Sabado 2 (Encuentro con autor: Juan Giménez, la verosimilitud de lo fantástico) o la del domingo (Fanhunter: El cómic que nos cazó, encuentro con Cels Piñol).

Javier Rodríguez ha comenzado a trabajar para el mercado americano... pero contrariamente a lo que cabria suponer, no lo ha hecho como dibujante, sino como colorista. La afortunada serie que contará con su paleta informática es Batgirl Year One, dibujada por Marcos Martin y entintada por Alvaro Lopez.

Parece que Javier Pulido podría estar dibujando un arco argumental de nuestra felina favorita. Brubaker y Pulido...¿quién puede pedir más?

El colectivo 7 Monos prepara para este mes Mono on the Moon, un especial con historietas de Victor Santos, Juaco Vizuete, Bartual, Bayarri y otros habituales.

Aleta Ediciones va a publicar en diciembre Tony Danger, obra a todo color realizada por Iñaki G. Holgado y Joseba Basalo.

La APIC organiza del 8 al 11 de Noviembre sus XIII Jornadas, que contaran con exposición y conferencia de Carlos Nine.

El I Salón del Cómic de Getxo se celebrará del 12 al 15 de Diciembre y contará entre sus actividades con diversas mesas redondas , como las dedicadas a El cómic en Euskadi: presente y futuro" (con Luis Duran, Fernando Tarancón , Santi Orúe o Jean Francois Sauré), "Ilustración, cómic y nuevas tecnologías" (con Ágreda o M. A. Martín entre otros),

imágenes
COMICS
El mayor stock de comics, nacionales y de importación
C/ Pelayo, 18 - Tel.: 96 352 05 73 - (46007) Valencia
SHOP
Cómic, ilustración, cine, rol, merchandising, ciencia-ficción... y mucho más en 200 m²
C/ Ruzafa, 14 - Tel.: 96 394 39 24 - (46004) Valencia

"La época dorada de la historieta" (con Joan Navarro , Beá y otros), "Dibujando para USA"(con la presencia de Ramón F. Bachs, Juan Román Cano, Francis Portela o Marcos Martín) y con exposiciones dedicadas a Calpurnio, Mitologika, Injuve o los 25 años del Jueves. Todo ello se desarrollará en una carpa de grandes dimensiones en la que habrá los consabidos stands de tiendas y editoriales para aplacar las ansias consumistas de los aficionados.

EL MARGEN

Hemos recibido el FANZINE, la revista de las XIII Jornadas de B.D. de Ourense, una excelente muestra del trabajo del colectivo Phnzynex y su Expofanzines, exposición internacional de Fanzines y Prozines. La cita fue del 4 al 11 de Octubre, pero ya podéis ir preparándoos porque el año que viene habrá más.

EUROPA

Ha aparecido el segundo álbum de Wayne Shelton: La traición; de Van Hamme (guión) y Denayer (dibujo). Esta obra, cuyo primer volumen veremos dentro de poco publicado en España por la Dolmen, nos presenta un guión con acción a raudales (el tema principal de este tomo es una fuga) y un dibujo que es de lo mejor de su autor.

Sfar y Trodheim tampoco sacan este mes nada de la Mazmorra y similares. Evidentemente, esto no implica que no aparezca ningún álbum de tan prolíficos autores. Así, han aparecido "Harmonnica" de Sfar, "Carnet de bord" de Trondheim, "El banquete" de Sfar y Platón (una adaptación de la obra del cé-

NEWTON
RIERA ALTA, 8. 08011 BARCELONA
VENTA POR CORREO
NOVEDADES COMICS / DESCATALOGADOS / 2ª MANO AL MEJOR PRECIO
TEL 93 328 34 66 / FAX 93 443 11 63

lebre filósofo), "Tartine et Iseult", de Sfar y Munuera (dentro de la colección "Merlin"), "Le Malka des lions" de Sfar (serie "El gato del rabino"), "Contra el doctor malvado" de Trondheim y Robin (serie "Pequeño Papa Noel") y "Codex Bellum", segundo tomo de la serie "Venezia". ¡¡Uf!!

Aún más, ha aparecido en la televisión francesa France 3 una serie de animación de ¡Lewis Trondheim! Por lo que se comenta, esta serie, "Kaput y Zösky", es una auténtica joya del humor negro con dibujos muy en la línea de Trondheim. El argumento de la serie es sencillo: Kaput y Zösky son dos extraterrestres que van de planeta en planeta como conquistadores más siempre fracasan.

Este mes aparece "La croix de Pierre", ("La cruz de Pedro"), tercer tomo de la serie "El escorpión", de Marini y Desberg, que en España publica Norma. Ahí seguirán las aventuras de este espadachín del siglo XVIII con tan numerosos y poderosos enemigos.

Ha muerto Guy Vidal, antiguo redactor jefe de "Pilote" (donde tomó el relevo de Goscinny), editor y guionista, autentico pilar de ediciones "Dargaud" durante más de 40 años. Dedicamos unos instantes de silencio a su memoria.

La serie "El Decálogo", de Giroud alcanza su octavo volumen. En particular aparecen "los conjurados" (tomo 7) y "Nahik" (tomo 8) este mismo mes. A los lectores veteranos seguro que les hará gracia saber que el dibujante del séptimo volumen es Paul Gillon (sí, el de los Náufragos del Tiempo). Suponemos que en breve veremos la edición española en Planeta.

También ha aparecido "La isla mágica", un cómic interactivo en CD-Rom. Parece que en este caso sí es interactivo (hasta cierto punto), dando diversas opciones al "lector" aparte de ir leyendo sin más la sucesión de viñetas. Ha sido publicado en Bélgica como primer número de una colección y es de temática infantil-juvenil.

Grant Morrison

TODO UN PERSONAJE (2ª parte)

En esta segunda parte repasamos los últimos trabajos de Grant Morrison. Desde que se hace con las riendas de la JLA y pasa de autor de culto a superventas, hasta sus más recientes trabajos en los mutantes o la línea Vértigo.

Por Gorka Domínguez

Éxito con mayúsculas

Se ha hablado mucho de la JLA que Morrison supo resucitar, así que, para no caer en la reiteración, intentaremos ser breves. Analizada con perspectiva, la JLA de Morrison es el arquetipo de tebeo de superhéroes de los años 60: épica, imaginación, una sana falta de pretensiones y prácticamente nulo desarrollo de personajes. Con ese claro objetivo y tratando a los protagonistas como si del Olimpo griego se tratase (Zeus-Superman, Hades-Batman, Poseidón-Aquaman, Atenea-Wonder Woman o Hermes-Flash), Morrison sienta ejemplo desde el primer número de cómo se deben tratar los superhéroes, logrando con La roca de los tiempos (números 10 al 15) una de las mejores historias que uno ha tenido el placer de leer.

En el momento más dulce de su carrera, Morrison puede disponer de lo mejor de los dos mundos: una serie a su medida como Los Invisibles en la que experimentar y expresar su faceta más personal, y un escaparate como la JLA con el que llegar al conjunto de los aficionados para "contaminarles" con ideas a las que, de otra forma, nunca prestarían la menor atención. Ambas series son distintas caras de la misma moneda. Por un lado, Los Invisibles son la cocina en la que se preparan los más locos platos, mezclando cuanto ingrediente haya a mano y rompiendo con la cocina tradicional, mientras que la JLA es el comedor en el que se sirven los menús que han superado el examen del chef, eso sí, correctamente presentados.

Los mejores guiones de esa época hay que buscarlos fuera de la serie principal, en la serie de Flash, donde, junto con Millar, reemplazan a un cansado Mark Waid, recuperando la esencia más clásica del personaje (recordando a su admirado John Broome); y, por encima de todo, en el "macrocrossover"

1.000.000, donde por un mes se encarga de escribir las sinopsis de todas las series del universo DC, demostrando una capacidad de planificación que hasta el momento se le desconocía.

Puede que se deba al lógico cansancio provocado por el férreo control editorial o a que reservase sus verdaderos esfuerzos para Los Invisibles -incluso a que nunca llegó a compenetrarse con Howard Porter-, que pasara de esperanzadora promesa a acartonado profesional. Lo cierto es que cuando llega su última saga, la III Guerra Mundial, estamos en la frontera del aburrimiento. Al menos en estos sus últimos números, cierra todos los argumentos pendientes y logra recuperar parte de la sensación de frescura de los primeros. Nos queda la esperanza de que su proyectado canto del cisne, la novela gráfica Tierra 2, esté a la altura. Como siempre que se trata de Quitely, damos dos hechos por seguros: su aparición se retrasará mucho más de lo previsto y, cuando finalmente se publique, todos olvidaremos al momento la espera.

Queriendo recuperar el maravilloso juguete que para él es el universo DC precrisis, y en un remedo de una de las historias clásicas de la JLA, Morrison enfrenta a la JLA, fuerza del Bien en un Universo sano, contra la fuerza del Mal en un Universo corrupto que representa el Sindicato del Crimen, formado por las contrapartidas malvadas de los miembros de la JLA. Para casi todos sus colegas, hubiese sido una excusa para liarlos a tortas desde la primera a la última viñeta, pero Morrison no es un guionista vulgar y no puede limitarse a eso. Convierte a cada pareja de personajes en parte de una dualidad, no les limita a ser un reflejo distorsionado el uno del otro, sino que se necesitan, se complementan y se justifican. Donde uno es casto el otro es vicioso, si uno es reflexivo el otro es impulsivo, cuando uno es piadoso el otro es sádico, pero, y ése es el acierto, no tiene por qué justificar ni un comportamiento ni el opuesto, sino que se explican por sí mismos, es lo natural, la única manera de llegar al equilibrio. Tanta trascendencia se diluye en mil y un detalles frívolos, diálogos mordaces y escenas para no olvidar, todas ellas retratadas por un pletórico Quitely.

Con Tierra 2 finaliza un largo periodo de casi exclusiva fidelidad con DC. Soplan vientos de cambio y, atraído por los cantos de sirena de Quesada, Morrison abandona DC con declaraciones bastante altisonantes y dejando algún proyecto pendiente, como la explicación de lo que Waid y él vinieron a llamar "hipertiempo" (su intento de volver al universo DC anterior a las crisis).

El nuevo traje del emperador

En aquella época, Marvel Knights era un gueto donde esos autores distintos que no cabían dentro de la Marvel más ortodoxa, encontraban un lugar agradable en el que hacer méritos ante el hermano mayor.

Para su debut, Morrison crea un personaje nuevo, Marvel Boy, que durante seis números se dedica a destrozar un irreconocible universo Marvel de una manera juvenil e irreverente. Extranjero en tierra extraña, representa al superhombre más que al superhéroe, un adelanto de lo que nos encontraremos en el mundo real de

aquí a diez años, Morrison "dixit". No es una de las obras trascendentes del escocés, por mucho que encontremos los habituales conceptos extraños, algunos tan originales como Hexus, la corporación viviente (aunque no lo maneje demasiado bien, todo sea dicho), y que mantenga sus señas de identidad, desde la estética postmodernista hasta sus arquetípicos protagonistas y antagonistas. La estrella de Marvel Boy es J. G. Jones, que hasta entonces no había dado la verdadera medida de sus posibilidades, pero que aquí se desvela como un autor muy por encima de la media, tanto en la calidad de sus lápices, como, sobre todo, en las imaginativas composiciones que dispone en cada página. Planos cruzados, viñetas que basculan integrándose en los escenarios, juegos con la amplitud de cámara o perspectivas insólitas. Cada página es un esfuerzo por no repetirse, por buscar nuevas y originales fórmulas, pero gracias a la compenetración de guionista y dibujante, que redunda en beneficio de la fluidez y la espectacularidad.

En un futuro próximo debería aparecer la continuación de Marvel Boy, que ya tiene nombre y dibujante asignado, "The end of the way that was" y Phil Winslade. No es mal reemplazo, pero va a tener muy difícil llegar al nivel de J. G. Jones. Ya se verá.

Una vez introducido en la nueva casa, Morrison ya había hecho méritos para empezar a trastocar a los primeros figuras de la casa. Durante los meses previos a la aparición del 4F:1234, los rumores se multiplicaron como setas. Los más lanzados hablaban de incestos, homosexualidad, infidelidades y cualquier aberración que sea posible permutando un grupo de tres varones y una mujer con lazos de consanguinidad. No es de extrañar entonces que esta miniserie descolocase a casi todos, tanto por la ausencia de patologías mentales como, sobre todo, por el conocimiento y el respeto que Morrison demostraba por los personajes. A cada uno le dedica un número en el que analiza temas clásicos de la serie (la atracción de Sue Richards por Namor o las inseguridades de la Cosa), pero que en esta ocasión aparecen distintos, creibles y nada reiterativos.

Para que un autor, en principio tan alejado de estos registros, firme una obra tan fiel, encontramos dos explicaciones. La primera y lógica, que Morrison es un lector compulsivo y, a diferencia de muchos de sus colegas, no sólo escribe tebeos, sino que también los lee y disfruta. Además, un guionista tan inquieto como él no puede dejar escapar la oportunidad de jugar con unos iconos tan importantes como éstos, de los pocos que trascienden el reducto de los aficionados.

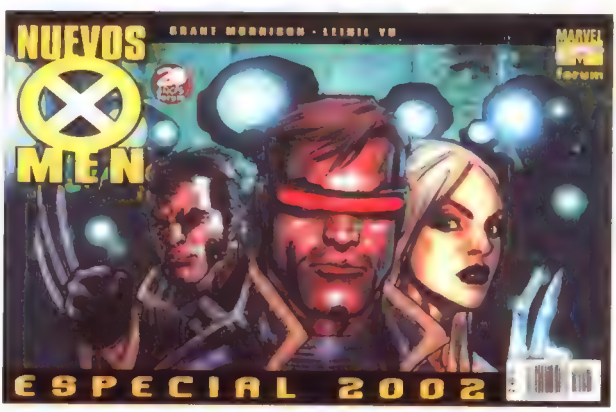
La segunda explicación, improbable, surrealista y muy cachonda, la da el propio Morrison, cuando en una conversación con Warren Ellis reconoce haber sido durante una época "la puta barata de Tom Defalco". Para quien no lo recuerde, Defalco fue durante años guionista de los 4F e incluso llegó a ser editor jefe de Marvel (el mismo puesto que ahora ocupa Joe Quesada). Merced a un hipotético pacto que mantenían Marvel y DC, ambas compañías intercambiaban en secreto a sus más prometedores artistas, con vistas a que se fogueasen y aprendieran el negocio, con la única condición de que sus nombres no apareciesen en ningún crédito. Así, Morrison acabó en Marvel haciendo de negro de Defalco, y Liefeld en DC haciendo Dios sabe qué... ¿Cierto? Quién sabe, pero ésta es una de esas historias que la verdad no debe estropear.

Tras los coqueteos previos dentro del sello de Marvel Knights, sólo era cuestión de tiempo que Morrison metiera la mano en la caja fuerte. Había demostrado saber manejar superhéroes que vendieran y tener a la crítica a su favor. La ascensión de Quesada dentro de Marvel sólo precipitó una jugada cantada y, en una decisión que encantó a muchos y espantó a otros tantos, sustituyó a Chris Claremont, el patriarca mutante.

Así que, tras años en el negocio, Morrison se encuentra al frente de la serie número uno del mercado, con una libertad creativa que hacía años que ningún guionista de mutantes había disfrutado, una promoción brutal y, por si fuera poco, con uno de los dibujantes con los que mejores resultados había obtenido, Frank Quitely. Sus primeras declaraciones son medidas. Lejos de aquel joven "punk" deseoso de hacerse notar, demuestra respetar el trabajo que Claremont ha realizado durante años, y se encuentra entusiasmado y emocionado de poder continuar su labor. Una vez cumplidos los formalismos, empieza a dar detalles de en qué quiere convertir a la descarriada Patrulla-X. En esencia, quiere darle estilo tomando prestada la estética de la película (a su vez tomada prestada de Matrix, que a su vez tomaba prestada la de Los Invisibles) y olvidar el pasado haciendo más accesible el presente y recuperando ese componente de culebrón que, en su momento, fue el mayor atractivo de los mutantes.

Su primer número no deja lugar a dudas. Visualmente es impactante, una vez más los dibujos de Quitely son ideales para plasmar los guiones de Morrison, con una fuerza narrativa y una sensación de cohesión como no se recordaba. La apuesta es clara, nada de interminables bocadillos ni de reiterados textos de apoyo: acción directa y personajes que hablan por sí mismos, sin necesidad de que nadie lo haga por ellos. La historia engancha, atrae desde un primer momento y promete, sobre todo, esa incertidumbre que tanto se echaba de menos, ese no estar seguros de nada.

Pero hay pegas, los personajes, durante años atados a un "statu quo" inmutable, empiezan a comportarse de forma distinta, a veces irreconocible. A pesar de que parecen ser los mismos de siempre y no contradecir la polémica continuidad, no saben igual, la fórmula es distinta. Esta primera impresión, sin embargo, se va corrigiendo con el paso de los números, cuando, acostumbrados a esta nueva situación, guionistas y lectores empezamos a reconocer los comportamientos y poses de cada uno de ellos, ayudados por los matices aclaratorios que, previstos desde un inicio o fruto de una relectura, introduce Morrison. Inseguridades maritales y tendencias sexuales son los nuevos problemas que afrontan nuestros mutantes, ahora que viven en un mundo que está cambiando para ajustarse a sus nuevos dueños. Porque el mayor cambio que introduce Morrison y que habrá que ver hasta qué punto es reversible, es aplicar el concepto de mutación a todo y todos: mutantes que mutan, humanos que quieren mutar, estructuras y organizaciones... en resumen, un nuevo orden mundial. Éste es el hallazgo fundamental y el corazón de la serie: convertir el mundo gris de más allá de nuestras ventanas en un mundo imaginario (recordemos que hablamos de ficción) sin apenas parecido con la realidad. El "New" del título es merecido, en esta ocasión sí que se trata de una Nueva Patrulla-X.



La etapa de Morrison debería concluir en el número 150 de la serie, tras la saga definitiva de Fénix, un par de muertes de las importantes y un final apocalíptico. Poco se desviará Morrison de lo prometido, porque los guiones ya deberían estar acabados a estas alturas, gracias a su recién encontrada piedra filosofal consistente en trabajar lo más rápido posible y no releer nada de lo escrito. Algo de verdad debe de haber en esto,

porque los últimos números aparecidos no se parecen en absoluto a los iniciales, notándosele al escocés cierta pérdida de interés. Normal por otra parte, cuando se encuentra cómo sus guiones son machacados una y otra vez por la incompetencia editorial, que, al no ser capaz de mantener las fechas de entrega de Quitely y su teórico sustituto, Ethan Von Sciver, recurren a un Igor Kordey que por buen dibujante que sea, no es capaz de dar un nivel digno si dibuja 22 páginas en 22 minutos. Al menos, nos queda la esperanza de que esta situación se arregle con la llegada de John Paul Leon y Phil Jiménez para cubrir al desaparecido Quitely, que tiene prometidos entregar nada más y nada menos que cinco números seguiditos para finales del 2002. Todo un trabajador.

El síndrome postorgásmico

En la cima de su popularidad, escribiendo la serie número uno del mercado, Morrison se decide a volver a Vértigo, reciclando un antiguo proyecto de Nick Furia que Marvel había rechazado. El lanzamiento de la serie está rodeado de misterio: prohibido hablar de él, nada de sinopsis en los Previews... De haber sido posible, Morrison hubiese preferido no firmar siquiera los guiones. Su penúltima pose parece ser que le lleva a querer vender sus tebeos por sí mismos, sin publicidad ni acciones promocionales. Una vez más, Morrison descoloca a todos y contradice lo dicho y hecho por él mismo quince minutos antes, pero al menos logra que The Filth esté en boca de todos durante los meses previos a que viese la luz. Una vez aparecidos los primeros números de la serie, parece que en esta ocasión tenemos un Morrison más contenido, con el mismo caudal de inventiva que de costumbre, pero más accesible.

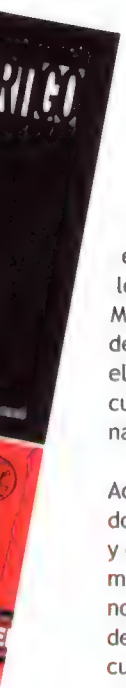
Sin desvelar demasiado acerca de la serie, tendríamos un esquema tipo James Bond, pasado por la estética postmoderna y con unas gotas de esencia años 70. Pero en el fondo no es sino otro vehículo para transmitir las ideas que rondan por su cabeza, ya sean vestimentas de personalidades, civilizaciones de nanoseres o el metalenguaje del cómic.

Morrison parece estar otra vez seco, agotado el caudal intelectual que se trajo de su última abducción,

por lo que no sería extraño que cualquier día de éstos volviese a desaparecer para darse una vuelta por Raticulín.

Antes de eso, deberá concluir un puñado de proyectos como LeSexy con Cameron Stewart, We3 (aún sin dibujante), Surfer: Year Zero con Jae Lee, más sus recientes incursiones en videojuegos, una película titulada Sleepless Knights y grabaciones musicales varias.

¿Conclusión?

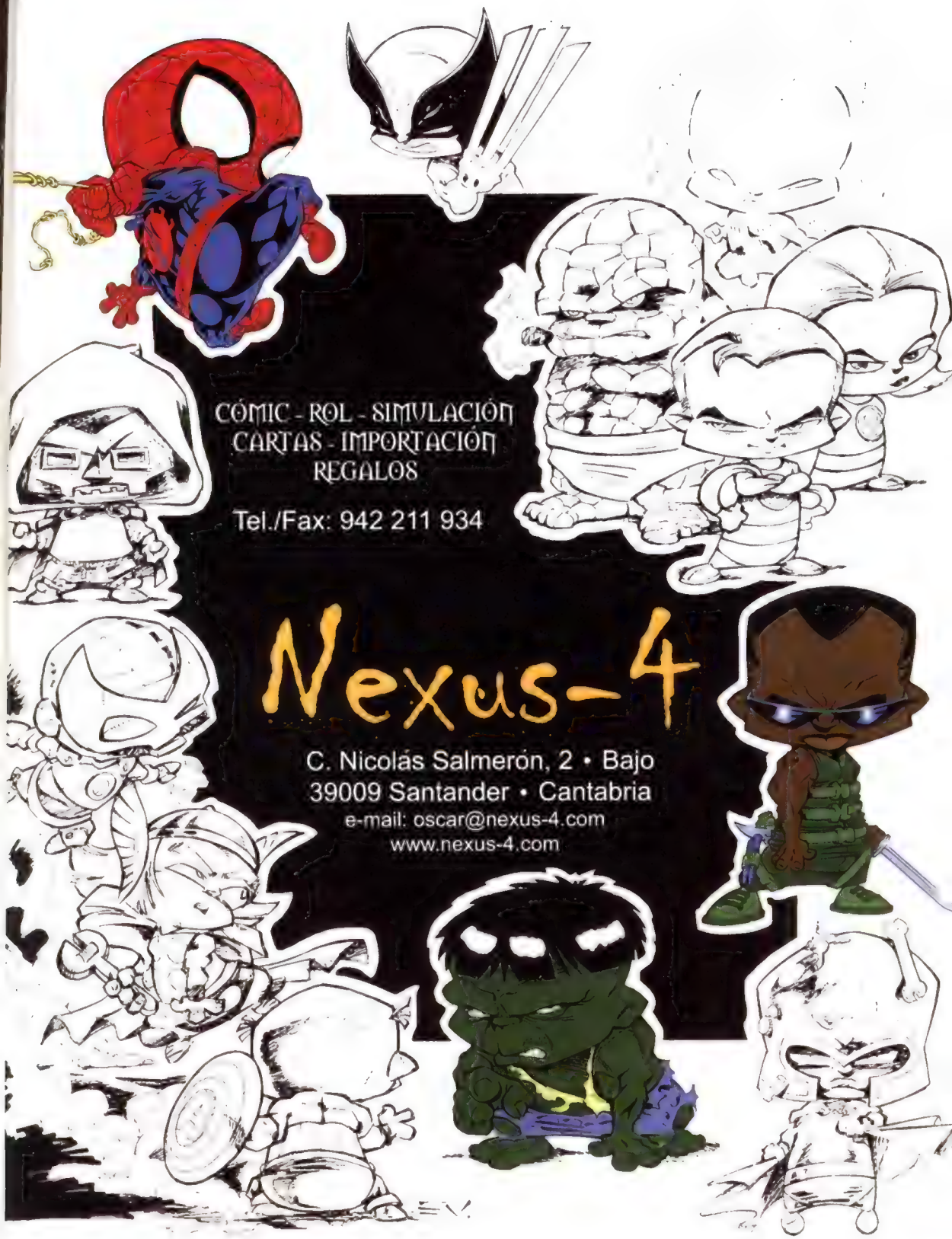


Escocés, bocazas, excéntrico, drogadicto, experimental, mago, imaginativo. Los calificativos que se pueden aplicar a Grant Morrison son casi tantos como ideas salen de su enfermiza (otra más) mente. Tras más de 20 años en el negocio y una abundante producción a sus espaldas, nadie puede asegurar si el ente conocido como Grant Morrison es un excelente guionista interpretando el papel de Alan Moore para un público de todas las edades, o si de veras es un avezado mago que ha decidido que el mejor laboratorio para sus conjuros se encuentra encerrado en un universo bidimensional.

Acaso la solución esté en el término medio, donde encontraríamos a un guionista inteligente y cultivado en un mundillo enfermo de endogamia, que no se avergüenza de querer hacer buenos cómics de superhéroes, sin renunciar a obras de mayores pretensiones. Un elemento entre cuyas aspiraciones está el convertirse en una estrella del pop dentro del mundo del cómic, o degustar la gastronomía alucinógena de la mayor cantidad de países posibles. Un pirado capaz de pedir a sus lectores que dediquen las energías nacidas de la autosatisfacción a impedir el cierre de una colección, o emocionarse delante de un teclado mientras inventa modos de hacer interesante a un tal Superman. Capaz de parir burradas nacidas en la barra de un bar, como Skull Kill Krew, o complejas lecturas supuestamente más propias de la sección de ocultismo de una librería que de un tebeo como Los Invisibles. Un tipo raro que toma drogas, y que, no contento con escribir bajo sus efectos, también cultiva la escritura automática, transcribe sus sueños o busca inspiración en sus diarios infantiles.

En fin, una persona compleja, llena de contradicciones (¿y quién no?) pero, por esas mismas razones, un espécimen a conservar con cuidado. ¿Que en ocasiones sus guiones desbarran tanto que hace falta mapa y brújula para seguirlos?... Perfecto. No es menos cierto que cuando acierta lo hace de pleno, y es mejor probar y fracasar que nunca haberlo intentado. ¿Y qué hay de malo en que escriba un New X-Men lo mismo que un Filth? Hoy por hoy escribe a los supertipos de siempre como nadie lo ha lo sabido hacer en años, y si logra contagiar parte de esa comercialidad a sus series más personales, no creo que a nadie en su sano juicio le importe que los lectores diversifiquen sus gustos.

No tenemos la suerte de contar con tantos creadores distintos, y si los tebeos corren peligro de algo, es de morir de viejos, así que mejor que lo cuidemos ahora que lo tenemos, antes de que tengamos que echarlo de menos.

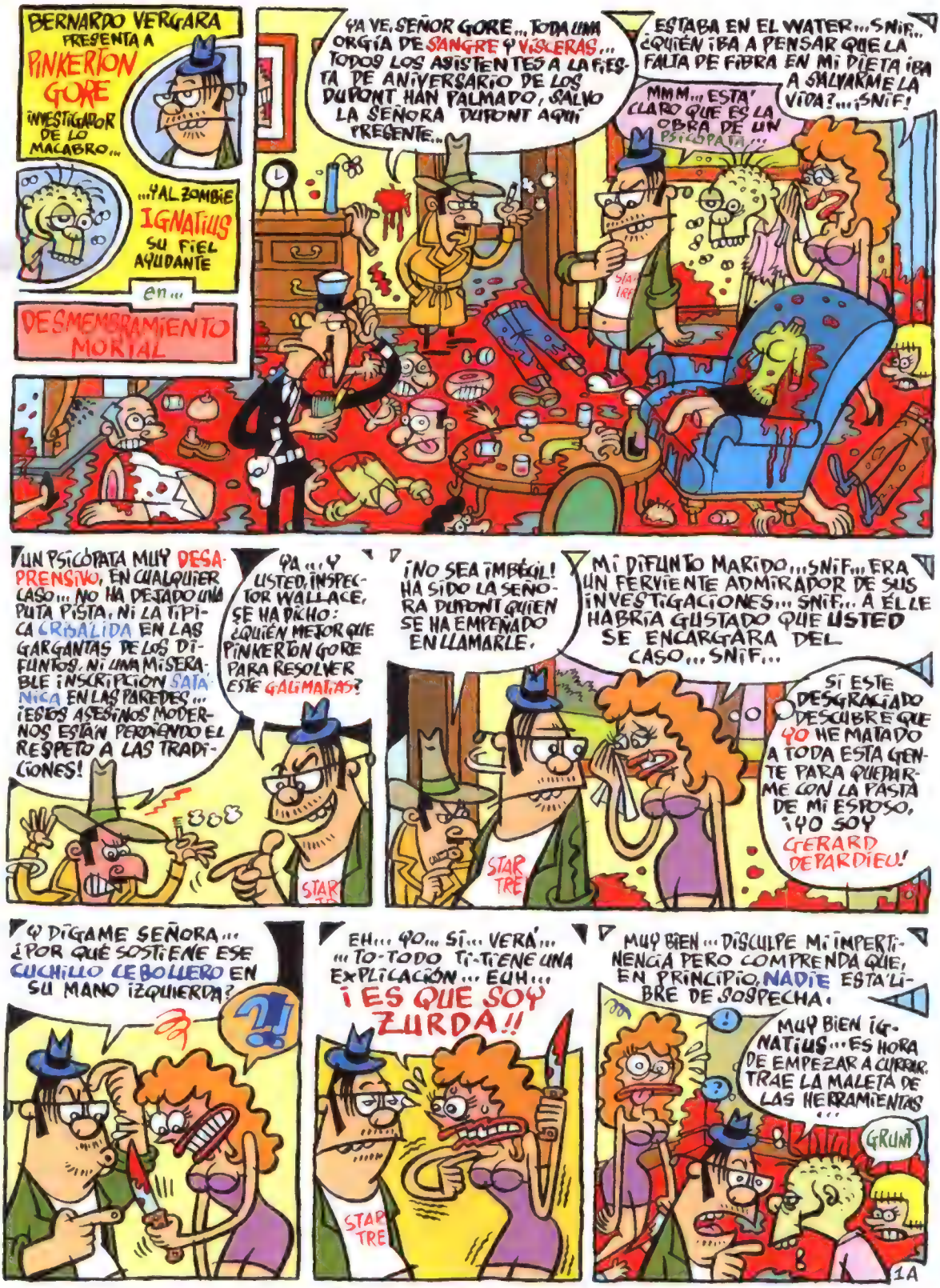

CÓMIC - ROL - SIMULACIÓN
CARTAS - IMPORTACIÓN
REGALOS
Tel./Fax: 942 211 934
Nexus-4
C. Nicolás Salmerón, 2 • Bajo
39009 Santander • Cantabria
e-mail: oscar@nexus-4.com
www.nexus-4.com

BERNARDO VERGARA

DE LA SERIE ficciones reales

MANUAL de INSTRUCCIONES PARA LIBROS de INSTRUCCIONES

ASTIBERRI


BERNARDO VERGARA PRESENTA A
PINKERTON GORE
INVESTIGADOR DE LO MACABRO...
...Y AL ZOMBIE IGNATIUS SU FIEL AYUDANTE
en...
DESMEMBRAMIENTO MORTAL
YA VE, SEÑOR GORE... TODA UNA ORGÍA DE SANGRE Y VÍSCERAS... TODOS LOS ASISTENTES A LA FIESTA DE ANIVERSARIO DE LOS DUPONT HAN PALMADO, SALVO LA SEÑORA DUPONT AQUÍ PRESENTE...
ESTABA EN EL WATER... SNIF... ¿QUIÉN IBA A PENSAR QUE LA FALTA DE FIBRA EN MI DIETA IBA A SALVARME LA VIDA?... ¡SNIF!
MMM... ESTÁ CLARO QUE ES LA OBRA DE UN PSICÓPATA...
STAR TRE
UN PSICÓPATA MUY DESAPRENSIVO, EN CUALQUIER CASO... NO HA DEJADO UNA PUTA PISTA, NI LA TÍPICA CRISÁLIDA EN LAS GARGANTAS DE LOS DIFUNTOS, NI UNA MISERABLE INSCRIPCIÓN SATÁNICA EN LAS PAREDES... ¡ESOS ASESINOS MODERNOS ESTÁN PERDIENDO EL RESPETO A LAS TRADICIONES!
YA... Y USTED, INSPECTOR WALLACE, SE HA DICHO: ¿QUIÉN MEJOR QUE PINKERTON GORE PARA RESOLVER ESTE GALIMATÍAS?
STAR TRE
¡NO SEA IMBÉCIL! HA SIDO LA SEÑORA DUPONT QUIEN SE HA EMPEÑADO EN LLAMARLE.
MI DIFUNTO MARIDO... SNIF... ERA UN FERVIENTE ADMIRADOR DE SUS INVESTIGACIONES... SNIF... A ÉL LE HABRÍA GUSTADO QUE USTED SE ENCARGARA DEL CASO... SNIF...
SI ESTE DESGRACIADO DESCUBRE QUE YO HE MATADO A TODA ESTA GENTE PARA QUEDARME CON LA PASTA DE MI ESPOSO, ¡YO SOY GERARD DEPARDIEU!
STAR TRE
Y DÍGAME SEÑORA... ¿POR QUÉ SOSTIENE ESE CUCHILLO CEBOLLERO EN SU MANO IZQUIERDA?
?!
EH... YO... SÍ... VERÁ'... ...TO-TODO TI-TIENE UNA EXPLICACIÓN... EUH...
¡ES QUE SOY ZURDA!!
STAR TRE
MUY BIEN... DISCULPE MI IMPERTINENCIA PERO COMPRENDA QUE, EN PRINCIPIO, NADIE ESTÁ LIBRE DE SOSPECHA.
MUY BIEN IGNATIUS... ES HORA DE EMPEZAR A CURRAR. TRAE LA MALETA DE LAS HERRAMIENTAS...
GRUM
1A

MA...LE...TA...
GRONF
GRONF
GRUNT
¡DÉJALO IGNATIUS! ¡YA LA COJO YO!
TCHACK
DIECISIETE HORAS Y DOCE MINUTOS DESPUÉS...
LLEVAN MUCHO RATO AHÍ ENCERRADOS... ¿CREE QUE TENDRÁN ALGUNA PISTA INSPECTOR?
¿ESTÁ DE BROMA? ¡ESE MEMO NO DESCUBRIRÍA AL ASESINO AUNQUE FUERA ÉL MISMO!!
¡¡UJUUUU!
¡POR FIN HE RESUELTO EL ROMPECABEZAS!
¡PASEN, SE VAN A QUEDAR SIN HABLA!
¡GLUB!
STAR TREK
¡IMPRESIONADOS, ¿VERDAD?
¡NUNCA HE TENIDO RIVAL EN ESTE TIPO DE PASATIEMPOS!!
STAR TREK
MI... MA... NO...
FIN
18

MANUAL DE INSTRUCCIONES
PARA LIBROS DE INSTRUCCIONES

1 ¡INFÓRMESE SOBRE UN PRODUCTO DE FÁCIL MANEJO QUE SE AJUSTE A SUS NECESIDADES...
¡TÍO, TIENES QUE PILLARTE UN MÓVIL COMO EL MÍO! FÁCIL DE USAR, CON SMS, ACCESO A INTERNET, E.M.Y A.M., DOSCIENTAS MUSIQUILLAS Y BLA, BLU, BLÁ, BLÓ...
¿SERÁ VERDAD ESO DE QUE LOS MÓVILES PROVOCAN MIGRAÑAS?
2 UNA VEZ COMPRADO, LOCALICE EN EL EMBALAJE EL MANUAL DE INSTRUCCIONES...
HUY, NO SÉ SI SABRÉ...
OIGA, MENOS GUASA...
FAAALE...
3 ... Y TÍRELO A TOMAR POR CULO.
¡QUE TE DEN!
¡HOP!
4 PÓNGASE EN CONTACTO CON UN TÉCNICO FAMILIARIZADO CON EL APARATO...
¿Y EL BOTÓN ROJO PARA QUÉ SIRVE?
¿QUÉ SIGNIFICA "ON"?
¿Y "OFF"?
¿CÓMO SE ENVÍAN LOS MENSAJES?
¿Y EL ICONO DEL SOBRECITO?
¿CÓMO SE CARGA LA BATERÍA?
¿SABES CAMBIAR LA MUSIQUILLA?
¡SI ME LO PONGO EN LA OREJA NO ME LLEGA A LA BOCA!!!
¿ESTARÁ DEFECTUOSO?
¿POR QUÉ NO ME CABRERA LA BOCA?
BERNARDO VERGARA 2000

Astiberri Ediciones
Bernardo Vergara
64 páginas en color
12,00 ≠

alterComics

R de Revival

¿Cuál es el sentido de resucitar viejas colecciones ya muertas? ¿A qué viene esa obsesión por revivir los 80? Transformers, GI Joe, Comando G y Thundercats vuelven a la carga. Sacuden los desgastados cimientos del mercado norteamericano, revolucionan las listas de venta con apenas un puñado de números en circulación y portadas múltiples. Los viejos incondicionales se frotan las manos, el resto huye despavorido, con las manos en la cabeza, tratando de esquivar los cascotes...

Por Gorka Omaetxebarria

Hace muchos, muchos años...

Las viejas series de televisión, en especial las de dibujos animados, ocupan un lugar importante en esa oscura zona del cerebro llamada "recuerdos nostálgicos de la infancia". Dejando aparte Caballeros del Zodiaco, Dragon Ball y Campeones, el aficionado más veterano, la antes etiquetada y ahora pudiente Generación X (nada que ver con la Marvel y los mutantes), siente especial predilección por Ulises 31, Mazinger Z y el Equipo A. El freak que todos llevamos dentro no puede evitar al ojear el Previews hacerse la pregunta del millón: ahora que me intereso por Dupuy y Berberian, que me emociono releyendo Paracuellos, ahora que he perdido el respeto hacia Frank Miller... ¿Merecerá la pena la serie de Comando G?, ¿conseguirán los nuevos Transformers impresionarme como hicieran los primeros?

T de Transformers y GI de Joes

Tanto Transformers como GI Joe fueron originalmente hijos bastardos de la Marvel de los 80. La idea gestada por Hasbro era extender y afianzar uno más de sus tentáculos, en este caso al cómic. La multinacional crearía los muñecos originales que en ambos casos darían lugar a series de televisión y tebeos.

Los GI Joe empezaron a sacudirse con la organización Cobra allá por la gloriosa década de los 80. Con Larry Hama al frente de los guiones, varios cross-overs con Transformers, y mil y una ramificaciones, la serie camuflaba una historia de superhéroes tras las suficientes dosis de conspiración, vehículos bélicos y batallas a escala mundial para diferenciarla.
El regreso al ruedo se da de la mano de Josh Blaylock, encargado de guión y bocetos y Steve Kurth, responsable del acabado gráfico. La serie funciona y esta alternativa a Shield, ahora desde Image, es la encargada de encender la mecha de la traca revival. Nuevos personajes se juntan con los inevitables (Snake Eyes es el equivalente en popularidad a Lobezno) en lo que se va a convertir en una constante en este tipo de resurrecciones. Las historias se continúan, los argumentos permanecen, y a pesar de determinados momentos y declaraciones de cara a la galería y dedicados al seguidor fiel a la serie (a quien seguro gustará), la revisión es fundamentalmente gráfica. En este caso se ofrece más de lo mismo y aunque se trata de actualizar personajes de

acuerdo con los tiempos (consiguiéndose tan sólo superficialmente), los GI Joe cojean visual y narrativamente, perdiendo uno de los principales atractivos de este tipo de proyectos.

El concepto Transformer nunca ha sido del todo nuevo. Existían los mechas: Gundam, Macross y por encima de ellos el todopoderoso Mazinger Z. La originalidad radicaba en su capacidad de transformación. El cómic originado en 1984 resultó ser un éxito (en USA, GB e incluso aquí) y pronto se desligaría del universo Marvel, de la serie de televisión y los muñequitos. Tras varias etapas (Furman, Budianski, Don Perlin, Kupperberg... no son grandes nombres pero cumplían) y diferentes títulos, los robots, con la chapa arañada y oxidada después de tantas batallas, dejaron de interesar a los lectores. Los niños que fueron creciendo con la serie habían ido abandonando paulatinamente los camiones y las pistolas transformables en algún oscuro rincón del desván.

El descanso del guerrero termina con el nuevo siglo y la llegada de Dreamwave y Pat Lee. El presidente de la compañía creadora de Darkminds es el responsable estético de la nueva serie, que bajo los guiones de Chris Sarracini rescata a los gigantes de hierro de su exilio. Vuelven los Transformers a una Tierra que tras varios años desde su desaparición casi los había olvidado. Con el gobierno de por medio y una vez superado el impacto gráfico inicial, la serie se desinfla por momentos, la trama se espesa y a pesar de la espectaculares lápices de Lee y al equipo que los termina, la interminable pelea entre Autobots y Decepticons llega a aburrir.

Si la anterior Generation 1 se antoja como una serie para nostálgicos, su compañera Armada pretende contentar a propios y extraños. De nuevo con Sarracini a los guiones, se ahonda en el pasado de los personajes y su país de origen. El enfoque más agresivo no se ve respaldado por los dibujos de James Raiz y los fondos de Edwin García, menos habilidosos que Pat Lee, que contribuyen a confundir aún más una trama con demasiada tecnología pero muy poca ciencia.

G de gatos y de Comando

La segunda oleada revival se aleja del cómic para atacar la nostalgia de un público más amplio. Comando G (G Force o La batalla de los planetas) y Thundercats son dos pedacitos de cultura televisiva.

Creados originalmente por Ted Wolf para la televisión, los peludos Thundercats pronto hicieron famosas las figuras articulables de LJN e incluso protagonizaron un comic bajo el sello Star Comics de la Marvel (guiones de Michelinie o Conway y dibujos de Mooney o José Delbo entre otros).
Ahora, los felinos de Ford Lytle Gilmore y Ed McGuines aparecen por cortesía de Wildstorm en una serie donde guionista y dibujante hacen una

adaptación fiel de la pantalla al papel. La historia continua las aventuras que les hicieran populares, retoma personajes, plantea un nuevo comienzo que pronto se transforma en viejo y los gatos animados vuelven a luchar contra el mal en un mundo que no es el suyo. De nuevo buenos contra malos y un acierto a la hora de elegir dibujante. McGuines y el color aplicado a sus dibujos se adaptan a la perfección a esas historias animadas que los sábados encadenaban (y encadenan) al televisor a niños y no tan niños.

A finales de los 70 los chicos de Speed Racer lanzaban su propia serie de superhéroes, Gatchaman. Poco después, rebautizada y retocada en Estados Unidos, Battle of the Planets, al igual

que aquí, causaría furor. La nave Fénix y sus tripulantes abrirían las puertas internacionales a la animación japonesa, Heidi corría por los Alpes y Marco nos hacía llorar a todos. Mientras, Mazinguer Z lanzaba sus puños. Más imágenes para la galería nostálgica freak.
Top Cow ofrece la versión cómic del supergrupo de huérfanos con Munier Sharrief al teclado y Wilson Tortosa al tablero, supervisados por Alex Ross. El Comando G de ahora es exactamente igual al que defendiera la Tierra ante Spectra hace años. Se parte de cero para recrear el chirriante espíritu setentero de la serie, mismos diseños y mismos personajes en un buen trabajo

del dibujante. Superhéroes estereotipados (pero, ¿no lo son todos?), en un tebeo coherente con la propuesta animada. Mantiene las agresivas personalidades de los protagonistas y ofrece en su trama el grado de entretenimiento y ritmo que ya cultivara una serie de televisión que ha calado hondo en muchos de nosotros. ¡Mutación!

En una galaxia muy lejana...

No hace falta irse tan lejos para darse cuenta de lo obvio. El aficionado de ahora, es el de antes pero con dinero y unos cuantos kilitos de más. Las Bibliotecas Marvel y Obras Maestras de nuestras librerías se unen a los Essentials y Archives yanquis. La nostalgia vende, la nostalgia es negocio. Y más cuando sólo compran tebeos los de siempre. Al otro lado del espectro se encuentra la colección Ultimate. Puesta al día del mito superheroico en un intento serio y de calidad de alistar nuevos (jóvenes) lectores y mantener a los existentes (maduros) aficionados. Las series que nos ocupan son, en general, tan sólo continuaciones, no revisiones. Una actualización y puesta al día visual, pero no conceptual.

Se anuncia a corto plazo y al rebufo de las colecciones citadas, otras como Robotech y Masters del Universo. No hay por qué extrañarse, la fórmula funciona y en otros medios hace tiempo que se lleva aplicando. Aquí, mientras las editoriales se pelean entre sí por conseguir los derechos y con Hasbro para que los conceda fuera de Norteamérica, los nostálgicos podemos seguir recordando tiempos mejores con Superlópez. Buen dibujo, color informático y aunque puede que no sea tan impactante ni esté dirigido al mismo público, al menos se preocupa por entretener y a la vez contar una historia con mensaje.

Previews

DARK HORSE COMICS

GRENDEL: GOD AND THE DEVIL # 1

Matt Wagner sigue reeditando la saga de Grendel y llega el momento de recuperar las historias que realizó junto a un todavía algo primerizo Tim Sale.

32 páginas por 3,50 dólares.

KISS: REDISCOVERY

Joe Casey y Mel Rubi son los autores de la tercera versión comiquera de la famosa banda de rock. Eso si, no hay música incorporada.

80 páginas por 11 dólares.

LITTLE ANNY FANNY HC

La famosa serie de Kurtzman y Elder es recopilada en un solo tomo de lujo firmado por el fundador de la revista Playboy y en edición limitada a 500 ejemplares.

464 páginas por 150 dólares.

LONE WOLF 2100. RED FILE

Libro de fichas que pretende explotar un poco más el éxito obtenido por la secuela futurista de Lone Wolf and Cub.

32 páginas por 3 dólares.

LONE WOLF 2100: SHADOWS AND SAPLINS

Tomo recopilatorio de los primeros números de la serie escrita por Mike Kennedy y dibujada por Francisco Ruiz Velasco.

104 páginas por 13 dólares.

THE NEVERMEN: STREETS OF BLOOD

Phil Amara y Guy Davis vuelven con una nueva miniserie de su peculiar grupo de héroes.

32 páginas por 3 dólares.

DC

BATMAN: THE GOLDEN STREETS OF GOTHAM

Jen Van Meter, Cliff Chiang y Tommy Lee Edwards son los autores de este prestigio elsewords en el que Batman sería ¿un proletario inmigrante?.

64 páginas por 7 dólares.

BIRDS OF PREY: OLD FRIENDS, NEW ENEMIES

Chuck Dixon y Greg Land ver

reeditados los primeros números de la serie regular de Canario Negro y Oráculo gracias al empuje de la inminente serie de televisión.

224 páginas por 18 dólares.

SUPERMAN VS. DARKSEID: APOKOLIPS NOW!

Mark Schultz; y Mike McKone son los autores de este especial que tiene toda la pinta de haber sido reciclado de la clausurada serie regular de The man of Steel.

48 páginas por 3 dólares.

SUPERMAN & BATMAN: GENERATIONS III

John Byrne vuelve a la carga con uno de sus escasos éxitos de crítica y público de los últimos años, esta vez en formato maxi-

serie de 12 números. ¿Logrará estar a la altura en esta ocasión?

32 páginas por 3 dólares.

SUPERMAN: LAST STAND ON KRYPTON

Steve Gerber y Doug Wheatley son los autores de este prestigio Elsewords en el que Clark Kent viaja a de bebé a Kripton tras ser destruida la Tierra.

64 páginas por 7 dólares.

AQUAMAN ARCHIVES VOL. 1 HC

Jack Miller, Robert Bernstein, George Kashdan y Bob Haney escriben las clásicas historias ilustradas por Nick Cardy y Ramona Fradon.

224 páginas por 50 dólares.

THE FLASH: ROGUES

Geoff Johns y Scott Kolins se labraron su actual prestigio en una larga etapa al frente de nuestro velocista favorito. Descubre por qué Quesada los ha fichado para su escudería en este tomo.

144 páginas por 15 dólares.

JLA: THE GOLDEN PERFECT

Joe Kelly y Doug Mahnke ven recopilado su primer arco argumental en tomo.

128 páginas por 13 dólares.

JLA/THE SPECTRE: SOUL WAR #1

J.M. DeMatteis y Darryl Banks son los autores de esta miniserie prestigio de dos números que explora los lazos que unen a The Spectre con la JLA.

48 páginas por 6 dólares.

cómic castellano · usa
clásicos · magic · rol
coleccionismo · subscripciones

ENVÍOS A TODA ESPAÑA

http://personal1.iddeo.es/tajmahal/
e-mail: tajmahalcomics@retemail.es

ROBOTECH: THE MACROSS SAGA VOL. 1 TP

Carl Macek y Jack Herman escribieron para Comico la primera adaptación al cómic de la serie animada con dibujos de Dave Johnson, Neil Vokes y otros y que ahora reedita Wildstorm.

176 páginas por 15 dólares.

ROBOTECH SOURCEBOOK

Cuando una serie tiene cierto éxito, parece inevitable que aparezca el consabido libro de fichas para los completistas.

32 páginas por 3 dólares.

SLEEPER

Ed Brubaker y Sean Phillips son la excelente pareja creativa responsable de la nueva serie regular de la línea Eye of the Storm de Wildstorm. ¡Una de las compras indispensables de este mes!

32 páginas por 3 dólares.

HELLBLAZER: HAUNTED

Warren Ellis y John Higgins son los autores de este tomo recopilatorio de la serie regular de Hellblazer. Dado que de momento Norma ha optado por saltarse esta etapa, es tu única oportunidad para leerlo.

144 páginas por 13 dólares.

MARVEL

DAREDEVIL: THE MOVIE

Bruce Jones y nuestro Manuel García son los encargados de adaptar al cómic la película a su vez inspirada en el cómic homónimo. Complicado ¿eh?

48 páginas por 3,5 dólares.

DAREDEVIL #41

Aprovechando el indudable tirón de la película, se relanza la serie con este número especial a 25 centavos.

32 páginas por 25 centavos.

FANTASTIC FOUR: UNESTABLE MOLECULES

James Sturm y Guy Davis nos presentan una versión muy peculiar de los Cuatro Fantásticos, pasados por un interesante tamiz realista y retro .

32 páginas por 3 dólares.

Haz caso a tus amigos
normasabadell.com
NORMA Comics
Norma Comics Sabadell
Sant Antoni, 9
08201 Sabadell
Tel. y fax: 93 745 12 52
info@normasabadell.com

PARADISE X: RAGNAROK

Jim Krueger y Tom Yeates exprimen un poquito más la historia de Tierra X en esta miniserie de dos episodios.

32 páginas por 3 dólares.

CAPTAIN AMERICA: THE NEW DEAL

Tomo en tapa dura que recopila la exitosa nueva etapa del héroe abanderado dibujado por el espectacular John Cassaday.

176 páginas por 23 dólares.

X-FORCE : FAMOUS, MUTANT AND MORTAL

La exitosa serie de Milligan y Allred es recopilada en un fastuoso tomo de tapa dura que nadie debería perderse.

352 páginas por 30 dólares.

ULTIMATE DAREDEVIL AND ELEKTRA

Rucka y nuestro genial e hiperactivo Salvador Larroca ven recopilada su miniserie justo a tiempo para el estreno de la película.

128 páginas por 12 dólares.

UNCANNY X-MEN: HOPE

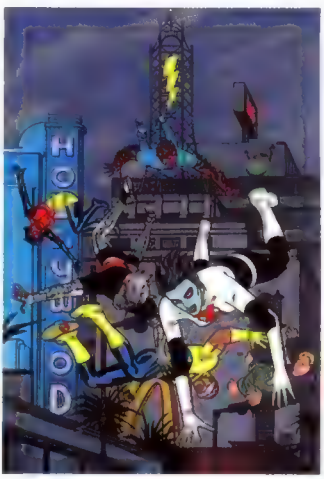
Parece que Chuck Austen ha conseguido contentar a fans y editores, de modo que comienza a ser recopilada su etapa al frente de nuestros mutantes favoritos.

144 páginas por 13 dólares.

WOLVERINE LEGENDS: WOLVERINE /HULK

La miniserie escrita y dibujada por Sam Kieth es recopilada en un tomo único a un precio atractivo.

96 páginas por 10 dólares.



CALL OF DUTY : THE PRECINT & THE WAGON

Recopilación de dos miniseries en las que los protagonistas son los héroes cotidianos, esos que no tienen poderes.

224 páginas por 15 dólares.

IMAGE

CLOCKMAKER

Jim Krueger y Matt Smith son los autores de este cómic de cuidada factura.

20 páginas por 2,50 dólares.

DOMINION

Ross Richie y Keith Giffen escriben una historia ilustrada por este último con la ayuda de Claude St. Aubin y que se engloba en la nueva línea superheroica de Image.

32 páginas por 3 dólares.

FIREBREATHER

Phil Hester y Andy Kuhn son los autores de esta serie de la nueva línea superheroica de Image (si, otra)

32 páginas por 3 dólares.

KRYPTON
Tel/Fax: 963 956 585
Todo en cómic
Merchandising
NACIONALES
IMPORTACIÓN
MANGAS
SUPERHEROES
EUROPEO, ETC
POSTERS
LIBROS DE ILUSTRACIÓN
CD's-ANIMES
OBJETOS DE DECORACIÓN
CAMISETAS, ETC
MATIAS PERELLO, 25 B - 46005 VALENCIA

Plaza Nueva Cómics
compra-venta
LIBROS
Circulo de lectores, Grijalbo, Plaza y Janes, Ediciones B, Aguilar...
COMICS
Mangas y Tebeos, Forum, Norma, Zinco, Glenat, Toutain, Vertice, Tebeo antiguo, Libros de ilustración, Trading Cards...
Delante de Calzados Otazua en la Plaza Nueva de Bilbao Todos los Domingos del año
Móvil: 656 740 042
markoni@teleline.es

INVINCIBLE

Robert Kirkman y Cory Walker son los autores de esta nueva serie de adolescente que descubre sus poderes.

32 páginas por 3 dólares.

VENTURE

Jay Faerber y Jamal Igle también estrenan serie este mes. ¿Dará el presupuesto para tanta novedad?

32 páginas por 3 dólares.

POWERS HC VOL. IV: SUPERGROUP

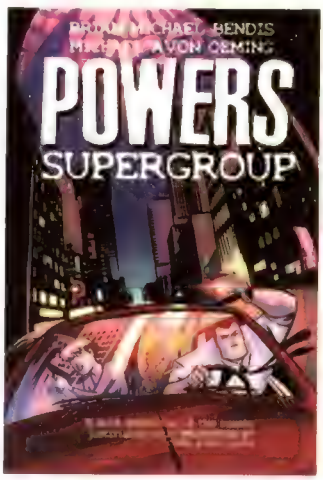
Benmdis y Oeming nos presentan su cuarto tomo recopilatorio de Powers, pero en tapa dura, así que sólo recomendado para los bolsillos más solventes.

176 páginas por 30 dólares.

BATTLE OF THE PLANETS/WITCHBLADE

Munier Sharrieff y Joe Chen nos ofrecen un peculiar crossover entre las aventuras infantiles del Comando G y las fantasías adolescentes de Witchblade.

48 páginas por 6 dólares



INDEPENDIENTES

30 DAYS

Steve Niles y Ben Templesmith recopilan su aclamada serie de vampiros ahora que parece que va a recibir una adaptación cinematográfica

80 páginas por 18 dólares.

BATTLE OF THE PLANETS (KEY PRODUCTIONS)

Además de la serie de Top Cow, a principios de los 80 Gold Key realizó una serie de 10 números basada en dichos personajes. Los más fanáticos de la serie lo agradecerán.

xxx páginas por 20 dólares.

THE CROSSOVERS (CROSSGEN/CG)

Robert Rodi, Mauricet y Ernie Colon son los creadores de esta serie que parece incluir una gota de humor en la formula Astro City.

32 páginas por 3 dólares.

SANDSCAPE(DREAMWEAVE)

Kato, Kang y Sander son los anónimos autores de esta serie que hará las delicias de los seguidores del estilo marca de la casa.

32 páginas por 3 dólares.

C.S.I. (IDW PRODUCTIONS)

La serie que causa furor en los Usa y España por igual recibe su adaptación al cómic de la mano de Max Allan Collins y Ashley Wood.

32 páginas por 4 dólares.

QUEEN & COUNTRY TP III: CRYSTAL BALL (ONI PRESS)

Rucka y el debutante Leandro Fernández son los autores de este arco argumental recopilado en tomo recogiendo las aventuras de Tara Chance.

152 páginas por 15 dólares.

WEASEL (FANTAGRAPHICS)

La serie de Dave Cooper llega a su sexto número y lo hace editando el aperiódico cómic book en tapa dura.

32 páginas por 13 dólares.

WARREN ELLIS' STRANGE KILLINGS TP

La secuela de Strange Kiss es editada ahora en un tomo recopilatorio. Dibuja Mike Wolfer (y es que parece que si se paga al guionista no hay dinero para un dibujante de prestigio).

72 páginas por 10 dólares.

NORMA Comics CASTELLON

CÓMICS, MANGA, ARTBOOKS,MERCHANDISING, GAMES WORKSHOP, CAMISETAS, VIDEOS, FIGURAS,JUEGOS DE ROL, POSTERS, PREVIEWS, NOVELAS CF Y FANTASÍA HEROICA

C/ NAVARRA nº 6, 12002 CASTELLON

Tel/ Fax: 964 256 872

normacomics@telelline.es

Reseñas

EL RETORNO EL SAMURAI

Supongo que prácticamente cualquiera que esté un poco al tanto de esto de los tebeos sabrá ya que, desde hace un tiempo, Joe Quesada está revolucionando Marvel con una serie de obras que, en algunos de sus planteamientos, nunca se habían visto bajo el sello de esta editorial.

Sin embargo, creo que la miniserie "Lobezno: Netsuke" no forma parte de estos productos que jamás habríamos visto con los anteriores criterios de la editora norteamericana. Lo digo porque haciendo memoria ya habíamos visto varios Lobeznos "poco ortodoxos" desde el punto de vista gráfico como por ejemplo el volumen que ilustrara Bill Sienkiewicz, los cuatro números de "Kaos y Lobezno" que realizaron al alimón John Muth y Kent Williams o el prestigio que más tarde ilustraría en solitario el propio Kent. De hecho, casi podríamos decir que sólo era una cuestión de tiempo que George Pratt terminase realizando su personal aproximación al tipo de las garras en los nudillos.

La historia que nos cuentan estos cuatros números está en su argumento emparentada con aquella otra gran serie limitada que Chris Claremont y Frank Miller realizaron juntos: la asunción del camino del samurai que realizaba el protagonista en la obra de Miler y Claremont es literal en la de Pratt. Logan regresa a Japón en busca del recuerdo de su amada Mariko, para encontrarla de una manera más "intensa" de lo que esperaba, y para terminar siendo "transportado" al Japón feudal mediante algo que no sabemos a ciencia cierta si ha sido una alucinación, un viaje en el tiempo o un recuerdo del oscuro, y misterioso, pasado del protagonista.

Pero más allá de la exploración del argumento de la obra (que le sirve a George Pratt para demostrar sus conocimientos sobre la cultura e historia niponas), lo que verdaderamente destaca es el apartado gráfico. Pratt nos da sobradas muestras de ese talento que ha estado dosificando desde que hace ya más de diez años realizase la aclamada novela gráfica sobre Enemy Ace (si no recuerdo mal, en este espacio de tiempo tan solo ha realizado como obra en cómic de cierta extensión su novela gráfica sobre Batman). En Netsuke sigue demostrando su capacidad artística, que aquí ha derivado ligeramente hacia el expresionismo, dejando la pincelada (no hay que olvidar que Pratt es uno de los llamados "dibujantes pictóricos") un poco más suelta, lo que le acerca más al estilo de un Kent Williams que al de John Muth, del que anteriormente estaba más cercano (eso por realizar una pequeña comparación entre los tres autores que forman lo que podríamos llamar como la escuela de Chapel Hill: pequeña ciudad de North Carolina en la que, en un momento u otro, han vivido todos ellos).

Además el Pratt de "Wolverine: Netsuke" ofrece un dibujo deliberadamente menos acabado de lo habitual, con muchas secuencias en las que apenas perfila los personajes; lo que emparienta la obra, por muy extraño que pueda sonar, con esa obra maestra del cómic que es el Aguirre de Ricard Castells. La explicación de esta coincidencia la encontramos en la figura de pintores japoneses como Horishige, al que Pratt menciona en la página de agradecimientos y que Ricard reconocía como fuente de inspiración de su obra. Sea como fuera, y coincidencias aparte, de lo que no creo que cabe duda es de que "Wolverine: Netsuke" es uno de los tebeos de esta temporada que uno no puede perderse.

Norman Fernández

WOLVERINE: NETSUKE
Marvel Comics
Guión y dibujos: George Pratt
4 números, 36 páginas, 3.99 $

TODO ESTÁ HECHO CON ESPEJOS

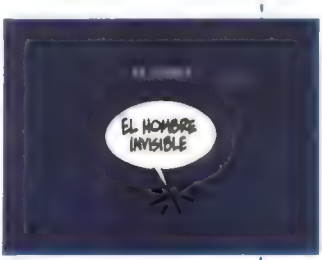
Acaso fuera Vladimir Propp el primero en advertir que las funciones (los elementos esenciales de todo cuento maravilloso) son "extremadamente poco numerosas". De ahí -apostillaba en Morfología del cuento- la paradoja inherente a este tipo de ficciones: una extraordinaria diversidad acompañada de una monotonía no menos extraordinaria.

Todo esto para introducir la excelente adaptación de Las mil y una noches de Laura y Lo Duca, paradigma de todo lo expuesto en el célebre estudio del soviético, tanto por su riqueza formal y abigarrado pintoresquismo -he ahí los exóticos escenarios en que se desarrollan las distintas tramas- como por la uniformidad de cuanto nos es referido. "Mi historia se parece a las otras historias", sostiene uno de los personajes del reparto.

Editados por vez primera en España en 1999 dentro de la colección Medio Muerto de Seis Asociación (vinculada a Pere Joan y Max, y epígono de aquel desgarrado empeño que fue la revista Nosotros somos los muertos), los trabajos aquí recogidos obedecen, sospecho, al interés que su dibujante siempre ha mostrado por el mundo de la literatura, pasión que la llevó a adaptar, con notables resultados, a autores tan dispares como Stevenson o Thomas de Quincey.

Aparte del brusco empleo de la elipsis (necesario, por otra parte, para condensar la monumental anécdota original), cabe destacar la inteligencia del guionista al multiplicar esas secuencias eróticas en las que la versátil Laura -una de las escasas, con tristeza lo constato, dibujantes con quienes contamos- es una consumada especialista, huyendo con tenacidad de los tópicos adscritos a la pornografía al hacer del deseo, como sagazmente señala Max en su prólogo, el auténtico emblema de unas planchas marcadas, no me resisto a señalarlo, por la simetría y la elegancia, sobre todo a la hora de incorporar la ornamentación como un valor añadido a la composición de la página.

En cambio, una suerte de despojamiento gráfico parece presidir las viñetas que Pedro Arjona (integrante, junto al guionista Felipe Hernández Cava, del colectivo El Cubri) dibujó para las páginas del diario El País que hoy, para felicidad de sus lectores, rescata Paco Camarasa, responsable último de Edicions De Ponent, bajo el título genérico de El hombre invisible. Y digo "parece" porque, si detenemos la vista en estas historietas, habremos de convenir en que nos encontramos ante una de las tiras más cuidadas y mejor hechas que se hayan visto jamás en la prensa española.



Al atender a un guión en el que la economía de medios (personajes, situaciones y escenarios) era una premisa de partida obligada para elaborar la "comedia de situación" que se pretendía, resulta lógico que la resolución estética estuviera acorde con dicho planteamiento, sin que ello, y he aquí uno de los valores por los que la defiendo, implicase renuncia alguna al compromiso que El Cubri había contraído con el medio desde los tempranos años setenta. Cada entrega aporta nuevas variantes al esquema original: la estilización de los fondos para los que, en los exteriores, suele recurrir a la silueta; un reparto caracterizado con detalle y cariño, como se percibe con claridad en los casos de Belén y Pedro; el diseño de un vestuario en permanente evolución; o la concisión del diálogo y ese énfasis en los contenidos que siempre han caracterizado a Hernández Cava.

Tanto en un caso como en otro, uno no termina de escapar a la sensación de encontrarse ante uno de esos complejos tejidos de cuentos en que un mismo relato parece repetirse hasta la saciedad en infinitas variaciones para deleite del auditorio, como en un juego de espejos, situados frente a frente, perpetuando una imagen hasta la eternidad.

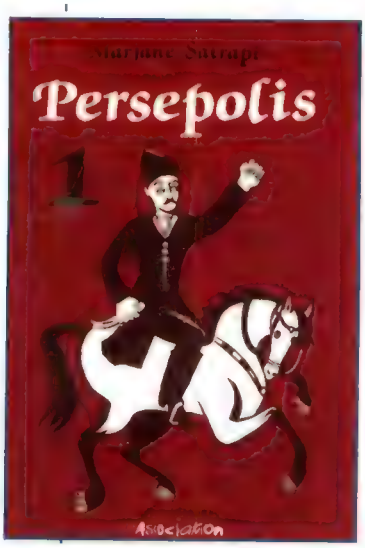
Jorge García

LAS MIL Y UNA NOCHES
Edicions de Ponent
Guión: Lo Duca. Dibujos: Laura.
Rústica. 128 páginas. B/N.

EL HOMBRE INVISIBLE
Edicions de Ponent
Guión y dibujos: El Cubri
Rústica. 120 páginas. B/N.

MARJI Y LA REVOLUCIÓN

Marjane Satrapi, hasta ahora una perfecta desconocida para los lectores españoles, lo era también en Francia cuando en el 2000 publicó este primer tomo de los tres de Persépolis que ya han visto la luz allá. Con él consiguió un notable éxito de ventas y ganó el premio al mejor primer álbum en el Festival de Angulema. El segundo de la serie ha obtenido este año el premio al mejor guión. No es mal comienzo para una principiante. Aparte de otros azares, una de las razones de su éxito es probablemente que la obra sepa recordar sucesos históricos que han conmovido el mundo en que vivimos, los de la revolución jomeinista de Irán, desde la perspectiva desconcertada y a ratos terrible de la niña de once años que era ella cuando la vivió en 1979 y 1980.



Satrapi ha confesado que se inició en el cómic incitada por algunos amigos dibujantes, miembros de L'Association. En particular David B., quien firma una breve introducción histórica en este primer tomo, la animó a contar sus recuerdos personales y anécdotas familiares en forma de historieta y le proporcionó un buen ejemplo de cómo hacerlo con La ascensión del Gran Mal. Su influjo gráfico es perceptible en el dibujo de Satrapi, de apariencia ingenua, algo esquemática, y que aprovecha a conciencia los contrastes expresivos que proporcionan las masas de negro. Ese estilo conviene muy bien a la mirada infantil de la protagonista, a sus fantasías y ensoñaciones. Su aspecto un tanto plano evoca además el característico de los bajorrelieves persas que la historia toma repetidamente como referencia. Resulta, pues, un dibujo que ni pintado para la historia y para el recuerdo infantil de una niña iraní.

El relato está organizado en capítulos breves, de siete u ocho páginas, que parecen fragmentos independientes pero están ligados estrechamente, no sólo por la continuidad temporal, sino por la estructura general que los encuadra. Presentan los variados desconciertos de aquella niña que descubría, entre el asombro y el terror, el pasado y el presente de su país y de su familia. Acumulan anécdotas risibles y tremendas a la vez, en las que asoma el caos que precede y sigue a la revolución, las crueldades cotidianas de una sociedad en la que una criadita no puede escribir cartas de amor y las brutalidades de un poder que tortura y masacra para perdurar o que tortura y masacra para imponerse. La ingenuidad de la protagonista propicia el humor negro y también el patetismo, empleados al modo como los usa Carlos Giménez entre nosotros, sin que falten las maldades de imitación: Marji organiza patrullas infantiles de castigo contra los hijos de monárquicos, como los mayores, o se alegra de que un pariente suyo haya padecido un encarcelamiento más largo que el de una amiga, pues eso le permitirá alardear de su sufrimiento.

El conjunto queda enmarcado significativamente por un capítulo inicial dedicado al velo obligatorio, cuando las niñas podían tomárselo aún como un juego en el patio del colegio, y por uno final dedicado al tío comunista ejecutado por los jomeinistas y a otros asesinatos en la familia. En aquél, la joven Marji quiere ser profeta y charla de vez en cuando con Dios para organizar el asunto; en este último, lo echa con cajas destempladas por incapaz de arreglar nada. Con astucia narrativa impropia de una debutante, en la última viñeta la niña se pregunta si podría pasar algo aún peor, justo cuando oye la llamada a los refugios que señala el comienzo de la guerra contra Irak. Satrapi anuncia así el tomo siguiente de su crónica personal de la revolución.

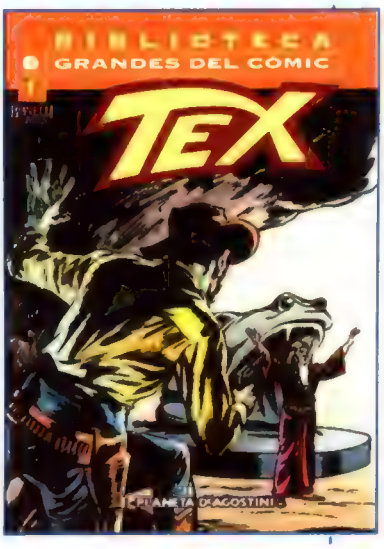
Juan Manuel Díaz de Gereñu

PERSÉPOLIS 1
Norma Editorial
Guión y dibujos: Marjane Satrapi
Rústica, 74 páginas, blanco y negro. 14 €

EL RETORNO DEL RANGER

Resulta curioso un caso como el de Tex Willer, un personaje al que casi todos los lectores de tebeos conocemos pese a que ya hace bastantes años que no se publica en castellano. Los aficionados más jóvenes recordarán la breve etapa publicada por Ediciones Zinco (y que hasta hace poco se podía conseguir en las librerías de saldos). Algo más talluditos estamos los que aún recordamos la edición de Buru Lan de los años setenta, y quienes recuerden la edición de la Hispanoamericana en formato tira (y con el título de "Texas Bill") merecen, sin duda, el calificativo de veteranos.

Sea como fuere, Tex regresa ahora de la mano de Planeta. En una primera serie limitada dentro de una cabecera genérica "Biblioteca Grandes del Cómic": con formato similar a la "Biblioteca Marvel" y muy parecido (aunque no exactamente igual) al que presenta en su edición mensual en Italia. Para este retorno de Tex se ha decidido presentar una serie de episodios clásicos del personaje, realizados por sus creadores originarios: Gianluigi Bonelli y Aurelio Galleppini (conocido en el mundo del "fumetti" como Galep). "El Coyote Negro" es la historia que se ha seleccionado como arranque, un episodio realizado en 1956 y que apareció originariamente en nueve números de la colección en formato tira que tenía el personaje por aquellos tiempos.



Tex y sus compañeros deberán desentrañar el misterio que rodea a un siniestro personaje, conocido como El Coyote Negro, que "aterroriza todo el territorio entre el monte San Mateo y el río Puerco". La historia pertenece a uno de los modelos más queridos por Gianluigi Bonelli: el del enfrentamiento de Tex y compañía (no nos olvidemos de su hijo Kit Willer, del navajo Tiger Jack o del inseparable Kit Carson) con lo oculto, la magia, la superstición... El volumen se completa además con el inicio del siguiente episodio: una narración del más puro estilo clásico, construida en función del terrateniente que se quiere "comer" a un pequeño propietario obstinado en no vender su propiedad. No creo equivocarme si digo que Gainluigi Bonelli es el guionista que más páginas de historieta del género western ha escrito en la historia del cómic; algo así como el John Ford de los tebeos, para entendernos. Eso se nota sin duda en estos mismos episodios de arranque en los que hace gala de su domino de todos los elementos del western y de esa capacidad que tenía para resultar lo suficientemente poco ortodoxo como para no necesitar repetirse más de lo necesario introduciendo además elementos ajenos al género que le diesen frescura (en concreto me refiero a las temáticas de corte fantástico, tan arraigadas en la colección mientras él fue su principal baluarte).

Galep, por su parte, nos ofrece en este "Coyote Negro" (y en el resto de episodios de esta primera tanda de Planeta) un trabajo realizado en plena fase de evolución artística. El Galep que creara el personaje en 1948 era un dibujante ya con un gran vigor narrativo en el que destacaba su, llamémosle, cinética narrativa: o sea, la descomposición en imágenes de la acción y en especial de las secuencias más "movidas". Con el tiempo, su trabajo fue derivando hacia un tipo de dibujo en el que los componentes expresivos tenían mayor peso (para comprobarlo basta comparar el dibujo interior con la ilustración de la portada, realizada 7 años más tarde para la reedición que ha servido de base para la edición de Planeta). Sea como fuere, lo que queda claro es que, al igual que Bonelli, Galep demuestra ser un perfecto conocedor de la estética del Western.

A estas alturas del presente texto supongo que ya habrá quedado clara mi alegría ante el hecho de que Tex vuelva a cabalgar por los quioscos y librerías españolas. Espero que sea durante mucho tiempo, y si además eso llevase a la aparición de otros productos de Sergio Bonelli, sería ya la repera. El tiempo dirá.

Norman Fernández

BIBLIOTECA GRANDES DEL CÓMIC: TEX
Planeta DeAgostini
Guión: Gianluigi Bonelli. Dibujos: Galep
160 páginas, B/N, 4.75 €

Checklist

Imprescindible | Recomendable | N Novedad

7 MONOS

MONO ON THE MOON
VVAA.
32 páginas. B/N, 1,90 euros.

MAGIA&ACERO nº11
Jordi Bayarri.
24 páginas. B/N. 1,50 euros.

ASTIBERRI

TRAMA # 19
Revista de información.
56 Págs. Color. Gratuita.
Incluye encarte de "Manual de Instrucciones para libros de instrucciones"

MANUAL DE INSTRUCCIONES PARA LIBROS DE INSTRUCCIONES
Bernardo Vergara.
64 Págs. Color.

TUG & BUSTER # 2
Marc Hempel.
96 Págs. B/N. 9 €.

MALAS VENTAS # 2
Alex Robinson
144 Págs. B/N. 10 €

BURZ EDICIONES

PARANOIAS
Laura Palmer.
100 Págs. B/N. 5 €.

LA CÚPULA

EL VÍBORA # 274
VVAA.
68 Págs. 2'70 €.

KISS COMIX # 133
VVAA
68 Págs. 2'70 €.

AGUJERO NEGRO #8
Charles Burns
36 páginas, B/N, 1´65 euros

TANK GIRL #3
Hewlett, Martin,
36 páginas, color, 2´40 euros

El VÍBORA #275,
VVAA
68 páginas, 2´80 euros

KISS COMIX #135
VVAA
68 páginas, 2´75 euros

DOLMEN EDICIONES

DOLMEN # 81
Revista de información.
68 Págs. B/N. 2'10 €.

Eros #14
VVAA
72 Pgs. Color y B/N. 2,95 euros.

DUDE COMICS

CRÓNICAS DE MESENE: PERIPLO # 5
González, Ruiz.
24 Págs. B/N. 1'80 €.

ORO ROJO # 5
Quim Bou.
Incluye un extra de 16 páginas a

dos tintas.
40 Págs. B/N. 2'40 €.

KOBE
Enrique V. Vegas.
64 Págs. B/N. 7 €.

PROFUNDO LIBRO 1
José Gimeno.
56 Págs. B/N. 6 €.

GLÉNAT

INU-YASHA # 2
Rumiko Takahashi.
B/N, 192 Págs. 7'20 €

BRONZE # 2
Ozaki.
B/N, 192 Págs. 7'20 €

LOVE HINA # 10
Ken Akamatsu.
B/N, 192 Págs. 7'20 €

NARUTO # 1 N
Masashi Kishimoto.
B/N, 192 Págs. 7'20 €

RANMA fi # 14
Rumiko Takahashi.
B/N, 192 Págs. 7'20 €

RANMA fi # 31
Rumiko Takahashi.
B/N, 192 Págs. 7'20 €

SAINT SEIYA # 14
Masami Kurumada.
B/N, 192 Págs. 7.20 €

FUSHIGI YÛGI # 7
Yuu Watase.
B/N, 192 Págs. 7'20 €

GALS # 2
Mihona Fujii.
B/N, 192 Págs. 7'20 €

KAREKANO # 2
Masami Tsuda.
B/N, 192 Págs. 7'20 €

GOLDEN CITY # 2
BANKS CONTRA BANKS
VVAA.
Color, 48 Págs. 12 €

BANDOLERO
Carlos Giménez.
B/N, 64 Págs. 10 €

ROMANCES DE ANDAR POR CASA
Carlos Giménez.
B/N, 64 Págs. 10 €

NORMA

EUROPA

DJINN # 1: LA FAVORITA
Dufaux, Miralles.
Rústica. 48 Págs.Color. 8 €.

RING CIRCUS # 1:
LOS PRINGADOS
Chauvel, Pedrosa.
Rústica. 48 Págs.Color. 8 €.

GIACOMO C. # 2:
LA CAIDA DEL ÁNGEL
Dufaux, Griffo.
Cartoné. 48 Págs. Color. 11 €.

DRUUNA # 7:
EL PLANETA OLVIDADO
Serpiere.
Rústica. 64 Págs. Color. 10 €.

LAS CIUDADES OSCURAS:
LA FRONTERA INVISIBLE # 1
Schuiten, Peeters.
Cartoné. 64 Págs. Color. 14 €.

USA

AVENTURAS DE SUPERMAN # 1
VVAA.
Prestigio. 96 Págs. Color. 10'5 €.

BATMAN:
EL SEÑOR DE LA NOCHE # 1
Rucka, Martinbrogh
Prestigio 64 Págs. Color. 5'50 €.

BATMAN DK2: EL SEÑOR DE LA NOCHE CONTRAATACA # 1 N
Miller.
Prestigio.80 Págs.Color. 8 €.

BATMAN:
LA BROMA ASESINA

Moore, Bolland.
Prestigio 48 Págs. Color. 5 €.

HITMAN:
UNO DE LOS NUESTROS # 1
Ennis, McCrea.
Prestigio 48 Págs. Color. 5 €.

100 BALAS:
CONTRABANDOLERO # 1
Azzarello, Risso.
Prestigio 48 Págs. Color. 5 €.

MANGA

LA NUEVA GENERACIÓN DE ARTISTAS MANGA # 1 N
Koh Kawarajima.
Rústica. 80 Págs. 1 8 €.

LA NUEVA GENERACIÓN DE ARTISTAS MANGA # 2
Gensho Sujiyama.
Rústica. 80 Págs. 1 8 €.

CHOBITS # 1 N
Clamp.
Rústica. 184 Págs. B/N. 8 €.

SORCEROUS STABBER OPEN # 1
Akita, Sawanada.
Rústica. 160 Págs. B/N. 8 €. N

RECORD OF LODOSS WAR: LA HISTORIA DE DEEDLIT # 1
Mizuno, Yoneyama.
Rústica. 184 Págs. B/N. 8 €. N

NEOGÉNESIS EVANGELION # 11
Sadamoto, Gainax.
Rústica. 88 Págs. B/N. 5 €.

CÓMO DIBUJAR MANGA # 6: EL COLOR
Rústica. 120 Págs. Color. 12 €.

PLANETA DE AGOSTINI

LÍNEA MARVEL KNIGHTS

PUNISHER vol III #7
Ennis, Dillon.
24 Págs. Color. 1'70 €.

DAREDEVIL # 31
Bendis, Maleev.
24 Págs. Color. 1'70 €.

ELEKTRA # 7
Bendis, Austen.
24 Págs. Color. 1'70 €.

DAREDEVIL: YELLOW
Loeb, Sale.
Cartoné, 160 Págs. Color. 18 €.

LOS 4 FANTÁSTICOS 1234
Morrison, Lee.
Rústica. 96 Págs. Color. 6'95 €.

LÍNEA X-MEN

LOBEZNO # 80
Tieri, Marsilia.
24 Págs. Color. 1'7 €.

PATRULLA-X # 80
Casey, Garney.
24 Págs. Color. 1'7 €.

NUEVOS X-MEN # 80
Morrison, Kordey.
24 Págs. Color. 1'70 €.

X-TREME X-MEN # 7
Claremont, Larroca.
24 Págs. Color. 1'70 €.

LOBEZNO ORIGEN # 1
Jenkins, Kubert.
24 Págs. Color. 1'70 €. N

PATRULLA X ESPECIAL 2002
VVAA.
48 Págs. Color. 2'95 €.

X-TREME X-MEN: LA TIERRA SALVAJE
Claremont, Sharpe.
Rústica. 96 Págs. Color. 6'95 €.

ICONOS X-MEN: PÍCARA
Avery, Lopresti.
Rústica. 96 Págs. Color. 6'95 €.

ICONOS X-MEN: CÍCLOPE
Vaughan, Texeira.
Rústica. 96 Págs. Color. 6'95 €.

X-MEN: LA HERMANDAD # 7
X, Ribic

El Hombre de Acero tiene una nueva misión...
Un segundo y diez décimas...
¡No está mal!
El cliente ha quedado tan contento que hasta quería darme una propinilla.
Desde que el Hombre de Acero trabaja para FREAKS somos los más rápidos de España!!!
Venta por Correo. Tel:932658005
Ali Bei 10,BCN. FREAKS@inicia.es

24 Págs.Color. 1'70 €.

LÍNEA HÉROES MARVEL

VENGADORES # 49
Busiek, Dwyer.
24 Págs. Color. 1'70 €.

4 FANTÁSTICOS # 14
VVAA.
24 Págs. Color. 1'70 €.

THOR # 44
Jurgens, Bennett.
24 Págs. Color. 1'70 €.

CAPITAN MARVEL # 25
David, Cross.
24 Págs. Color. 1'70 €.

LOS DEFENSORES # 11
Busiek, Larsen.
24 Págs. Color. 1'70 €.

THUNDERBOLTS VOL II # 3
Nicieza, Bagley.
Rústica. 96 Págs. Color. 6'95 €.

LÍNEA SPIDERMAN

SPIDERMAN: EL HOMBRE ARAÑA # 8
VVAA.
80 Págs. Color. 3'90 €.

ULTIMATE SPIDERMAN # 7
Bendis, Bagley.
48 Págs. Color. 3 €.

COLECCIONABLE SPIDERMAN #20 al 23
VVAA.
80 Págs. Color. 3 €.

LÍNEA EXCELSIOR

BIBLIOTECA MARVEL: THOR # 19
Conway, Buscema.
160 páginas. B/N. 4'50 €.

BIBLIOTECA MARVEL: DAREDEVIL # 19
Wolfman, Brown.
160 páginas. B/N. 4'50 €.

BIBLIOTECA MARVEL: CAPITÁN MARVEL # 8
Moench, Broderick.
160 páginas. B/N. 4'50 €.

SPIDERMAN JOHN ROMITA # 47
Lee, Kane.
48 Págs. Color. 2'60 €.

LÍNEA CONAN

EL REINO SALVAJE DE CONAN 25
VVAA.
48 Págs. B/N. 2'55 €.

WILDSTORM

MONARCHY # 3
Young, McCrea.
24 Págs. Color. 1'70 €.

THE AUTHORITY # 31
Peyer, Nguyen.
24 Págs. Color. 1'70 €.

GEN 13: TORMENTAS GENOACTIVAS
Warren, Benes.
Rústica. 96 Págs. Color. 6'95 €.

MONSTERWORLD
Lobdell, Meglia.
Rústica. 96 Págs. Color. 6'95 €.

NINJA BOY # 1 N
Warren, Garza.
32 Págs. Color. 1'95 €.

TALEWEAVER # 1
Banaag, Tan.
32 Págs. Color. 1'95 €. N

IMAGE- TMP

SPAWN vol II # 9
MacFarlane, Medina.
24 Págs. Color. 1'70 €.

TOP COW

MIDNIGHT NATION # 11
Straczynski, Frank.
24 Págs. Color. 1'70 €

WITCHBLADE: NIVEL 42
Whol, Z, Green.
Rústica. 128 Págs. Color. 8'50 €.

TOMB RAIDER: NUEVAS AVENTURAS # 7
Jurgens, Park.
24 Págs. Color. 1'70 €.

OTROS

BLUNTMAN & CHRONIC
Smith, Avon Oeming.
Rústica. 96 Págs. Color. 7'50 €.

USAGI YOJIMBO: EL CAMINO DEL VAGABUNDO
Sakai.
Rústica. 144 Págs. B/N. 7'50 €.

GIGAMESH

Rda. San Pedro, 53. 08010 Barcelona

vicio y subcultura

Descubre por qué se nos considera la librería especializada con más personalidad que existe en España.

Libros, revistas, libros, juegos de rol, wargames, algo de cómics y... libros.

Visítanos en www.gigamesh.com

Syldavia Comics

TODO EN COMICS (Europeo, Manga, Americano...)

Novedades, colecciones, segundamano, novedades, manga, colecciones Pokemon, merchandising, libros (ciencia ficción, fantasía, novela histórica, heroica)...

¡¡¡¡Y muy pronto todo en Previews y Europeo en su idioma original!!!!!

CLIFFHANGER

OUT THERE # 7
Augustyn, Ramos.
24 Págs. Color. 1'70 €.

CRIMSON # 3: ÁNGEL TERRENAL
Augustyn, Ramos.
Rústica. 144 Págs. Color. 8'95 €.

CROSSGEN

SCION # 11
Marz, Cheung.
24 Págs. Color. 1'70 €.

MERIDIAN # 11
Kesel, McNiven.
24 Págs. Color. 1'70 €.

SIGIL # 9
Kesel, Sharpe.
24 Págs. Color. 1'70 €.

MYSTIC # 9
Marz Peterson.
24 Págs. Color. 1'70 €.

MANGA

X De CLAMP # 12
Clamp.
176 Págs. B/N. 5'95 €.

VIDEO GIRL A I # 13 de 15
Katsura.
192 Págs.B/N. 7'15 €.

MONSTER # 13
Urasawa.
112 Págs. B/N. 4'15 €.

DETECTIVE CONAN VOL II # 10
Aoyama.
96 Págs. B/N. 4'15 €.

KAMIKAZE KAITO JEANNE # 7
Tanemuro.
96 Págs. B/N. 4'15 €.

ARARAGI EXPRESS # 7
Kawaguchi.
112 Págs. B/N. 4'15 €.

YU-GI-OH! # 1 N
Kazuki Takahasi.
64 Págs. B/N. 2'40 €.

DNA2 # 1 N
Katsura.
176 Págs.B/N. 7'15 €.

EL JUGUETE DE LOS NIÑOS # 1
Miho Obana.

COMPRA VENTA DE COMICS, LIBROS, VINILOS, Cds y DVDs

C/ Gregorio de la Revilla, 33 - 48010 BILBAO
Tel: 94 42155 46 - e-mail: zincomics@yahoo.es

192 Págs. B/N. 6'95 €.

GUNNM
ALITA ÁNGEL DE COMBATE # 1
Kishiro.
192 Págs. B/N. 7'95 €. N

RANDOM WALK # 1
Yoshizumi.
176 Págs. B/N. 5'95 €. N

SHIN-CHAN ESPECIAL
Usui.
128 Págs. B/N. 4'95 €.

STRAIN # 7
Buronson, Ikegami.
128 Págs. B/N. 4'50 €.

FANHUNTER

FANHUNTER ANIMATED SERIES 7
Piñol, Lopetegui.
24 Págs. Color. 1'80 €.

EUROPA

EL DECÁLOGO # 4: EL JURAMENTO
Giroud, TBC.
Rústica. 56 Págs. Color. 4'50 €.

Las editoriales que no se encuentren reflejadas y quieran hacernos llegar su checklist pueden hacerlo a traves de:

Fax: 944 163 158

o e-mail:
trama@astiberri.com

VIDAS EJEMPLARES (5) : EL TELESPECTADOR

ELEKTRA PRESENTA

"Pink Diamond vs. el Dr. Fetidus"

San Bernardo, 20
28015 Madrid
Telf. 91 521 39 75

OTRO FELIZ DIA EN LA CIUDAD, PERO...
¿DE DONDE PROCEDE ESE TERRIBLE OLOR?
¡¡OH, NO!! ¡EL DR. FETIDUS HA VUELTO A LA CIUDAD!
FREAK
MIENTRAS, EN ELEKTRA AJENA A TODO, NUESTRA HEROINA RECIBE LA LLAMADA.
VAYA, UN MENSAJE DE SOCORRO DE SUPERSARA. O ESTA EN APUROS, O SE HAN ACABADO LAS FIGURITAS DE STAR WARS.
SEA LO QUE SEA, ES MOTIVO SUFICIENTE PARA LUCIR MI MOLON TRAJE COMO...
PINK DIAMOND
¡EY! PARECE QUE YA LA LOCALIZO Y, QUE ME CASE CON EL PINGUINO, SI NO ESTA EN SERIOS PROBLEMAS.
vermut
NOS VOLVEMOS A ENCONTRAR. ¿EH, FETIDUS? SON LOS FRIKIS COMO TU Y SU HORRIBLE OLOR LOS QUE DAN UNA MALA IMAGEN AL COMIC. POR ESO ESTA VEZ HE VENIDO PREPARADA...
... CON UNA EDICION LIMITADA DE LOS X-MEN, EN FORMATO COMIC-BOOK, UNICA EN EL PLANETA.
¡LE HAS VENCIDO SIN TOCARLE!
CLARO, EL POBRE SOLO ES UN FRIKI QUE RECIBIO ONDAS GAMMA COMO LA MASA. EL TRUCO ESTA EN CALMARLO."
MOMENTOS DESPUES...
¿ES ESTE EL COMIC DESPIDERMAN CONTRA FARY?
ES TODO TUYO.
Fini

sin imaginación no hay futuro

Devir – Rbla. Catalunya, 117, Principal 2ª – 08008 Barcelona
Tel: 93 238 98 70 · Fax: 93 415 13 42 · Spain@devir.net · www.devir.es